CREATIVE COMMONS: MANUALE OPERATIVO

GUIDA ALL'USO DELLE LICENZE E DEGLI ALTRI STRUMENTI CC

Simone Aliprandi

INDICE

La promozione della creatività giovanile e dei diversi linguaggi espressivi e comunicativi che caratterizzano l'evoluzione delle nuove generazioni rientrano sicuramente tra i compiti che anche l'Amministrazione Pubblica deve perseguire nelle proprie politiche rivolte ai giovani.
Ecco perché l'Assessorato alle Politiche Giovanili del Comune di Modena ha da alcuni anni sviluppato una serie di azioni specifiche che riguardano questi aspetti con particolare attenzione all'informatica, che riveste grande rilievo in quest'ambito.
Infatti è da alcuni anni, a partire dal 2001, che è stata realizzata ed implementata nella nostra città la Rete "Net Garage": sei strutture rivolte ai giovani, diffuse sull'intero territorio cittadino, finalizzate all'alfabetizzazione informatica e alla navigazione gratuita in internet.
I riscontri positivi di questa proposta e il consolidamento della Rete "Net Garage" hanno consentito, in una fase successiva, di indirizzare il progetto anche su contenuti più tecnici puntando con una precisa scelta alle piattaforme "Open Source" e ai cosiddetti software liberi.
È evidente che questa opzione, solo apparentemente tecnica, è in realtà una scelta culturale e politica che punta a privilegiare gli strumenti comunicativi che facilitano la condivisione delle idee e la libera diffusione dei contenuti creativi.
Non a caso, a fianco al progetto "Open Source" sono state organizzate iniziative per l'informazione e la promozione delle licenze libere come le "Creative Commons", applicabili alle diverse forme espressive, dalla scrittura alla grafica, dai video alla musica e altro ancora.
Nell'auspicio che questo volume possa essere un ulteriore contributo allo sviluppo e alla diffusione di una "cultura open", vi auguriamo una buona lettura.

L'Assessore alle Politiche Giovanili del Comune di Modena
Giovanni Franco Orlando

Promuovere i diritti umani, la pace e la giustizia sociale; favorire la crescita culturale e l'autonomia delle persone; costruire la convivenza e la coesione sociale attraverso l'esercizio di una cittadinanza attiva e responsabile. Sono i punti cardinali del progetto dell'Arci, il filo conduttore che lega le mille attività diverse prodotte ogni giorno dalle sue associazioni di base, la rete di partecipazione popolare più ampia e diffusa nel Paese. Questa solida base di valori condivisi è ciò che consente di spiegare la complessità di un associazionismo dalle caratteristiche uniche per la sua capacità di tenere insieme esperienze tanto diverse, dalle tombole alle battaglie per i diritti civili, dai tornei di briscola alla cooperazione internazionale, dalle feste popolari alla sperimentazione culturale e alle nuove tecnologie.
Un fenomeno associativo dalle tradizioni centenarie, che affonda le sue radici nelle prime esperienze mutualistiche del movimento operaio. Negli anni '50 del secolo scorso, gli obbiettivi dei fondatori dell'Arci erano la conquista del diritto al tempo libero come spazio di rigenerazione umana, crescita individuale e collettiva dei cittadini, e la battaglia per il diritto alla cultura popolare come strumento di emancipazione dei lavoratori. Quelle idee hanno attraversato mezzo secolo di storia italiana coinvolgendo generazioni diverse, intellettuali e gente comune, intrecciandosi col cammino dell'educazione popolare, della sperimentazione d'avanguardia, della diffusione della cultura di massa, delle battaglie per i consumi culturali alla portata di tutti, con un'azione costante di proposta e di stimolo nei confronti delle politiche pubbliche.
Oggi, in un contesto profondamente cambiato, caratterizzato dalla globalizzazione economica e culturale, il nostro obbiettivo di fondo non è poi così diverso. In un'epoca in cui la legge del massimo profitto rischia di diventare l'unica bussola delle relazioni umane e sociali, la battaglia per il diritto alla cultura è ancora una chiave decisiva dello sviluppo umano. La società della comunica-

zione, insieme all'inedita quantità di informazioni che produce, genera anche parcellizzazione dei saperi, difficoltà a rielaborare le informazioni in sapere critico, in crescita collettiva e senso comune. Sono gli strumenti della conoscenza, il confronto e il dialogo che possono aiutarci a conquistare autonomia di pensiero e libertà di scelta. È dall'accesso ai saperi che passa l'alternativa fra una società di sudditi o di cittadini liberi.
Le nuove tecnologie ci offrono straordinarie opportunità per allargare l'accesso ai diritti culturali, e al tempo stesso comportano il rischio di un aumento del divario culturale. L'Arci ha iniziato a riflettere su questi temi nel 2005 con un seminario dal tema emblematico "*promuovere cultura, fare società*". Ci siamo posti l'obiettivo di capire cosa significhi, per una associazione autenticamente popolare, fare cultura nel terzo millennio, imparare ad usare anche gli strumenti dell'innovazione tecnologica al servizio della crescita culturale diffusa. Questo è il senso della scommessa che abbiamo voluto fare: tenere insieme le bocciofile e Linux.
Con questa ambizione abbiamo intrapreso un'altra tappa del cammino che ci vede da sempre impegnati a far da ponte tra culture ed esperienze sociali, tenendo ferma la bussola sulla reale esigibilità di vecchi e nuovi diritti. Non avrebbe avuto senso limitarci a discutere di brevetti e opere dell'ingegno all'interno del nodo wto-trips-gats senza provare a mettere in pratica quelle elaborazioni nelle nostre attività quotidiane di promozione culturale. Il movimento nato per affermare l'uso democratico delle nuove tecnologie ci ha offerto l'occasione di utilizzare il varco tra i software proprietari e quelli liberi per avviare una riflessione sui possibili servizi da offrire alle nostre esperienze di base e all'esterno dell'associazione; ci ha fatto incontrare nuove forme di militanza nell'associazionismo della promozione culturale, stringere nuove e proficue collaborazioni.
La realizzazione dei volumi su Linux Ubuntu e sulle licenze Crea-

tive Commons è un primo significativo risultato. Queste pubblicazioni nascono infatti dal lavoro comune dell'Arci con un ente locale, il Comune di Modena, e un editore, Stampa Alternativa: un modello inedito di cooperazione fra soggetti diversi destinato a produrre molti buoni frutti. Siamo convinti che questi volumi rappresentino, oltre a un utile strumento di servizio, un'esperienza significativa nella ricerca delle possibili alternative al sistema delle grandi corporation e degli enti di tutela del diritto d'autore che stentano a trovare la propria ragion d'essere al di fuori della logica del mercato. Nella relazione e nel lavoro comune fra associazioni, istituzioni e operatori culturali possono crescere spazi e opportunità per affermare una nuova etica dei consumi culturali.

Paolo Beni
Presidente Nazionale Arci

Ubuntu per tutti e *Creative Commons: manuale operativo* (Stampa Alternativa 2008), la cui pubblicazione è stata promossa dall'Assessorato alle Politiche Giovanili del Comune di Modena, fanno parte di un progetto più ampio per l'informazione, la promozione e la diffusione del software libero e della libera circolazione di idee e contenuti creativi.

Sulla preesistente rete Net Garage, sei spazi che dal 2001 consentono la navigazione internet gratuita ai giovani, si innesta nel 2006 la scelta dell'utilizzo di Ubuntu Linux come sistema operativo, avviando la promozione del software open source con corsi, incontri, meeting, concorsi, etc.

Il progetto si avvale della collaborazione del Dipartimento di Ingegneria Informatica dell'Università di Modena e Reggio Emilia e dell'Associazione Conoscerelinux, con le quali l'Assessorato partecipa all'organizzazione del Linux day fin dal 2006.

Fra gli ultimi strumenti di informazione e promozione realizzati dalla Rete Net Garage/Net Open Source, figura la distribuzione di un open-CD/DVD, la cui terza edizione, presentata al Linux Day 2008, contiene, oltre a una selezione di software libero, una serie di video lezioni sull'installazione di Ubuntu Linux (a cura di Riccardo Cavalieri) e sulle licenze libere (a cura di Simone Aliprandi), consultabili dal sito www.comune.modena.it/netgarage, prodotte dal Comune di Modena e realizzate da Pongo film.

Del medesimo progetto fanno parte le iniziative legate alla condivisione delle idee e alla diffusione dei contenuti creativi.

Con il ciclo di incontri Scritture Metropolitane (www.comune.modena.it/biblioteche/holden/scritmet.htm) e con il concorso Holden (www.comune.modena.it/biblioteche/holden/concorso.htm) le Biblioteche e le Politiche Giovanili del Comune di Modena si occupano da anni di creatività, di comunicazione e di nuove tecnologie.

Se il concorso (giunto nel 2008 alla 7ª edizione) ha offerto uno spazio espressivo attraverso le diverse sezioni di prosa, poesia e

grafica, Scritture Metropolitane ha affrontato, tra gli altri, i temi legati alle licenze libere e al diritto d'autore, oltre a proporne un canale di diffusione con l'omonima collana di e-book edita dalle Biblioteche comunali (www.comune.modena.it/biblioteche/holden/ebook.htm) e rilasciata sotto licenza Creative Commons.

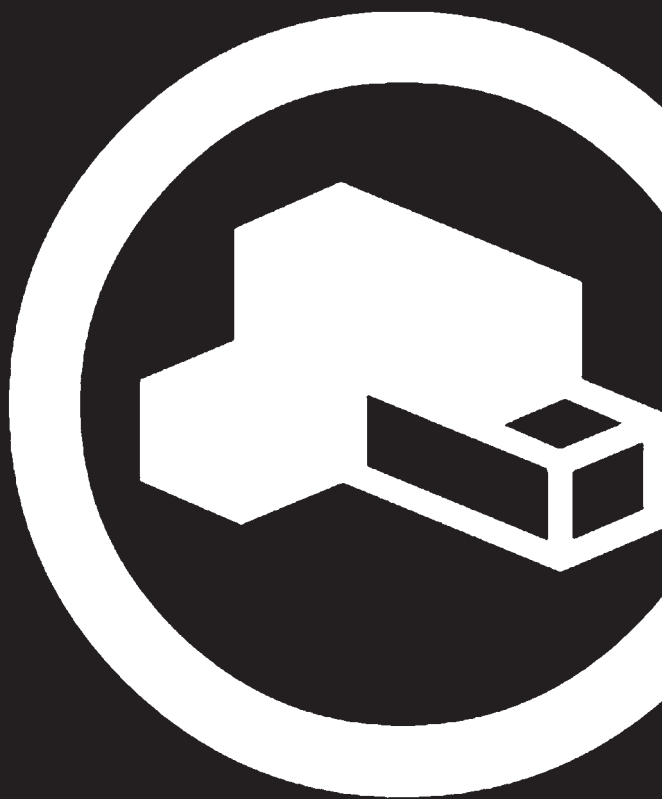
I responsabili del progetto
Giovanni Finali
per l'Assessorato alle Politiche Giovanili

Walter Martinelli
per le Biblioteche del Comune di Modena

Info:
giovanni.finali@comune.modena.it
walter.martinelli@comune.modena.it

PRESENTAZIONE DELL'AUTORE

Lo spunto per questo libro specificamente dedicato al mondo Creative Commons è provenuto da questi ultimi anni di mia assidua partecipazione alle mailing list e ai dibattiti pubblici dedicati all'uso delle licenze, nei quali emergevano costantemente una serie di equivoci in cui gli utenti neofiti erano portati a cadere in modo abbastanza regolare. Di concerto con gli enti promotori di questa iniziativa editoriale (che ringrazio per l'intraprendenza e la lungimiranza dimostrata), ho pensato dunque che un manuale operativo senza fronzoli e tecnicismi potesse finalmente risolvere la situazione.
Ovviamente, a coloro che si sono già avvicinati a questi argomenti attraverso la lettura delle altre mie pubblicazioni (soprattutto *Teoria e pratica del copyleft*, che rimane il testo più approfondito e più tecnico della mia produzione), sembrerà di fare un passo indietro, ma sono sicuro che anche costoro avranno modo con queste pagine di rinfrescare alcuni argomenti e colmare dubbi sui punti più ostici, legati all'applicazione concreta.
Inoltre, la realizzazione di questo libro è stata l'occasione per tradurre finalmente in italiano interessanti testi divulgativi e materiali esplicativi finora disponibili solo in inglese sul sito di Creative Commons.
Spero quindi che questa mia nuova opera serva da ulteriore incentivo all'utilizzo e allo sviluppo di modelli innovativi di distribuzione dei beni creativi, quali sono le licenze Creative Commons e tutti gli altri strumenti ad esse affini.

ottobre 2008
Simone Aliprandi

CAPITOLO PRIMO
INTRODUZIONE

I. PREMESSE

Alla fine degli anni Novanta il mondo della produzione artistico-culturale (sia essa editoriale, musicale, cinematografica, multimediale) si è trovato a dover fare i conti con il fenomeno socialmente ed economicamente più innovativo dai tempi della rivoluzione industriale: cioè l'avvento della tecnologia digitale di massa e dell'interconnessione telematica su scala globale.
Se fino a quel momento il modello di copyright, nato appunto in Inghilterra nel 1700, in seno alla rivoluzione industriale, e affermatosi nei due secoli successivi in gran parte dei paesi industrializzati, era passato indenne attraverso tutte le precedenti ondate di innovazione tecnologica, l'impatto di quest'ultimo fenomeno è stato più destabilizzante. Si iniziò infatti a non considerare più l'opera creativa (che poi è il vero oggetto della tutela del diritto d'autore) come un tutt'uno con il supporto fisico su cui essa viene resa fruibile. Un romanzo non doveva più necessariamente essere stampato sulle pagine di un libro per essere letto, poiché c'era la possibilità di veicolarlo in vari formati e attraverso vari canali grazie alle tecnologie digitali e telematiche; e parimenti un brano musicale non aveva più bisogno di essere inciso su un vinile o su un CD, né un film necessitava della relativa cassetta VHS o di un disco DVD.
Nello stesso periodo, parallelamente alla diffusione di massa delle tecnologie digitali e della comunicazione telematica, si è avuta l'affermazione di un altro fenomeno culturale e sociale fra i più interessanti degli ultimi decenni: cioè quello del software libero e open

source (anche individuato con l'acronimo FLOSS[1]) e quello strettamente connesso dell'avvento del modello copyleft. Fu proprio in ambito informatico, e in realtà già dalla metà degli anni Ottanta, che il modello di copyright tradizionale (basato sul concetto di "tutti i diritti riservati") era stato effettivamente messo in discussione, fino ad arrivare a trovare un modello alternativo di gestione dei diritti d'autore, attuato attraverso l'applicazione di innovative licenze d'uso[2].
Tale nuovo modello era dunque già arrivato a un certo livello di maturità in ambito informatico e aveva già visto alcune interessanti sperimentazioni in altri ambiti della produzione creativa: infatti fra la fine degli anni novanta e l'inizio del nuovo millennio erano stati attivati alcuni progetti pilota che proponevano licenze appositamente pensate per le opere testuali, musicali e artistiche in generale[3].
È in questa nuova onda di sperimentazione che si innesta lo spunto del progetto Creative Commons, il quale si è fin da subito posto come qualcosa di più strutturato e più lungimirante rispetto ai progetti fino a quel momento comparsi.

2. Che cos'è Creative Commons

Quando diciamo genericamente "Creative Commons" ci riferia-

[1] Acronimo ormai abbastanza diffuso che sta per Free Libre and Open Source Software.
[2] Per una più approfondita ricostruzione storica dell'affermazione del modello copyleft si legga ALIPRANDI, *Copyleft & opencontent. L'altra faccia del copyright*, PrimaOra, 2005, disponibile alla pagina web www.copyleft-italia.it/libro.
[3] Ci si riferisce a licenze come la Open publication license (diffusa nel 1998 ad opere dell'Open Content Project), la Free documentation license (diffusa nel 2000 ad opera del progetto GNU), le licenze per opere musicali Free music public license (rilasciata solo in una versione provvisoria) e Open music license (nelle tre versioni Green, Yellow, Red).

mo contemporaneamente ad un progetto di carattere divulgativo e all'ente non-profit che vi sta alle spalle.

a. Il progetto Creative Commons

Il progetto, nato dall'iniziativa di alcuni giuristi della Stanford University della California, è attualmente qualcosa di molto articolato, localizzato ormai in quasi una cinquantina di Paesi del mondo e sostenuto da illustri intellettuali di varie provenienze. A esso inoltre fanno capo altri sotto-progetti tematici di straordinario valore e lungimiranza culturale.
Obbiettivo primario del progetto è dunque promuovere un dibattito a livello globale sui nuovi paradigmi di gestione del diritto d'autore e diffondere strumenti giuridici e tecnologici (come le licenze e tutti i servizi a esse connesse) che permettano l'affermazione di un modello "alcuni diritti riservati" nella distribuzione di prodotti culturali.

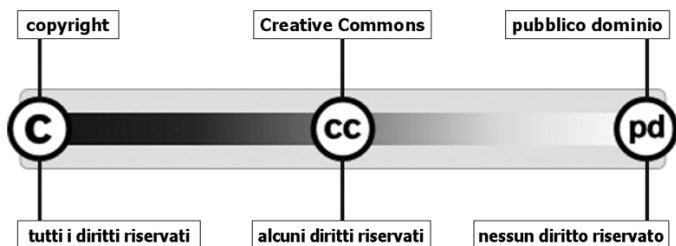
b. La Creative Commons Corporation

I promotori e sostenitori del progetto pensarono fin da subito di organizzarsi in ente non-profit a cui ricondurre le attività divulgative legate al progetto e così da poter raccogliere fondi a ciò destinati.
Dal punto di vista giuridico la Creative Commons Corporation è una *501(c)(3) tax-exempt charitable corporation*, una particolare forma di associazione a carattere non lucrativo prevista dal diritto statunitense e assimilabile in linea di massima alla nostra ONLUS[4].
Al di là della Creative Commons Corporation statunitense non esistono attualmente altri enti associativi ad essa collegati. I progetti di localizzazione a livello internazionale delle licenze e degli altri strumenti rientranti nel progetto Creative Commons vengono monitorati solitamente da realtà informali denominate "gruppi di lavoro"; questi fanno

[4] Maggiori informazioni alla pagine web http://creativecommons.org/about/.

capo direttamente ai coordinatori di Creative Commons Corporation e si appoggiano a entità preesistenti come istituti universitari e centri di ricerca che prendono la denominazione di Affiliate Insitutions.

c. Lo spirito del progetto

Alla pagina http://creativecommons.org/about/ si trova un breve testo di presentazione del progetto Creative Commons e dei suoi scopi, di cui si riporta una traduzione italiana.
«Troppo spesso il dibattito sul controllo della creatività tende verso due estremi. Da un lato c'è una visione di totale controllo: un mondo in cui ogni singolo utilizzo di un'opera è regolamentato e in cui la formula "tutti i diritti riservati" è la norma. Dall'altro lato c'è una visione di anarchia: un mondo in cui i creatori di opere scelgono un ampio spettro di libertà ma sono lasciati in balia degli abusi. Equilibrio, compromesso e moderazione – un tempo i principi cardine di un sistema di copyright che incentivasse contemporaneamente innovazione e protezione – sono diventate specie in pericolo. Creative Commons intende lavorare per riportarli in auge. Usiamo diritti privati per creare beni pubblici: opere creative rilasciate liberamente per specifici usi. Lavoriamo per offrire agli autori gli aspetti migliori delle due visuali: protezione (grazie alle tutele offerte dal diritto d'autore) e nello stesso tempo maggiore diffusione delle opere. In poche parole, "alcuni diritti riservati".»
Questa *mission* è ben rappresentata in un'immagine in cui Creative Commons sta simbolicamente ad indicare una graduale sfumatura intermedia fra il modello "tutti i diritti riservati" tipico del copyright tradizionale e il modello "nessun diritto riservato" tipico del pubblico dominio integrale o di una sorta di no-copyright.

d. Una curiosità: l'origine del nome "Creative Commons"

L'economista Garret Hardin nel 1968 pubblicò un interessante articolo intitolato *The tragedy of the commons* (cioè "La tragedia dei beni comuni"), nel quale esponeva la sua arguta interpretazione di quello che è uno dei dilemmi economici-sociali più dibattuti.
In estrema sintesi, secondo Hardin i beni comuni, cioè quelli che sono proprietà di nessuno, ma di cui tutti possono beneficiare, sono destinati sempre a un triste destino. Egli utilizza la metafora dei pastori che fanno pascolare il bestiame in un pascolo naturale: ogni allevatore è portato a far pascolare sempre più animali, così che ciascuno da un lato incrementa il suo giovamento e dall'altro contribuisce a consumare oltremodo le risorse disponibili; l'epilogo della tragedia è la distruzione del pascolo, che si ripercuote in un grave e irreparabile danno per tutti i pastori.
Così si esprime l'articolo nel fulcro della sua riflessione: «La rovina è la destinazione verso la quale tutti gli uomini si affrettano, ciascuno perseguendo il proprio massimo interesse in una società che crede nella libertà di accesso ai beni comuni. Questa libertà porta la rovina a tutti quanti.»[5]

[5] Breve estratto della versione italiana disponibile alla pagina web www.oilcrash.com/italia/tragedy.htm.

I teorici di Creative Commons, e primo fra tutti Lawrence Lessig[6], sostengono invece che, nel caso di beni come i prodotti della creatività e dell'ingegno umano, questo problema non sussiste poiché ogni creazione aumenta il suo valore sociale quante più sono le persone che ne possono beneficiare; e tra l'altro non sono soggette a deperimento e nemmeno a una naturale scarsità, poiché la creatività umana non ha limiti. Dunque si può legittimamente parlare di una "comedy of the commons", dove però i beni comuni in questione sono beni comuni creativi, appunto dei "creative commons".

3. CHE COSA NON È CREATIVE COMMONS

Sono molti gli equivoci che si sono creati sul ruolo e la qualificazione di Creative Commons. È dunque il caso di sfatare fin da subito i più diffusi e pericolosi.

a. Non è un ente pubblico con compiti istituzionali

Creative Commons Corporation, in quanto associazione di diritto privato, non ha alcun ruolo istituzionale in nessuno degli Stati in cui è attivo il relativo progetto. Ciò non toglie che alcuni esponenti della comunità di collaboratori (e in certi casi anche alcuni membri del *board*) abbiano avuto occasione di interfacciarsi con le istituzioni pubbliche di alcuni Stati allo scopo di svolgere opera di sensibilizzazione in materia di nuove problematiche per il diritto d'autore. Ma questo sempre e solo in un'ottica di dibattito culturale e scientifico e non con una connotazione di tipo politico.

[6] Fra le sue opere (tutte interessanti e pertinenti) si legga principalmente LESSIG, *Cultura libera. Un equilibrio fra anarchia e controllo, contro l'estremismo della proprietà intellettuale*, disponibile online alla pagina www.copyleft-italia.it/pubblicazioni.

b. Non è un ente di gestione di diritti d'autore alternativo alla SIAE

Uno degli equivoci più diffusi e anche più fuorvianti consiste nel confondere Creative Commons con una versione alternativa di un ente di gestione dei diritti d'autore (le cosiddette collecting societies) presenti in ogni Stato e che hanno tutt'altra funzione.
In Italia, dove la SIAE gode di una situazione di fatto monopolistica, molti artisti, nel momento in cui si è iniziato a far conoscere il fenomeno Creative Commons, hanno pensato di essere di fronte finalmente a un altro ente di gestione (magari più equo e democratico, meno burocratizzato e standardizzato) a cui appoggiarsi. Niente di più falso. Enti come la SIAE e Creative Commons si muovono su due piani diversi; e tra l'altro, con l'attuale legislazione, in Italia non sarebbe nemmeno possibile la creazione di un altro ente che svolga le sue stesse funzioni (a causa della discussa esclusiva attribuita alla SIAE dall'art. 180 della Legge 633/41 sul diritto d'autore).
In più – è questo il punto più problematico – con l'attuale regolamento della SIAE in molti casi l'utilizzo di licenze di libera distribuzione risulta incompatibile con il mandato attribuito alla SIAE per la gestione dei diritti sulle proprie opere. Ciò non toglie che un giorno entrambi i modelli di gestione possano convivere senza particolari problemi; ma questo richiederà un'opera di rivisitazione dei meccanismi di base della SIAE e in generale delle altre collecting societies[7].

c. Non è un servizio di consulenza legale

Né Creative Commons in quanto ente, né le community a esso connesse sono (e nemmeno potrebbero essere) un servizio di consulenza

[7] Si veda a tal proposito l'esempio delle collecting societies olandesi che nel 2007 hanno avviato un interessante progetto pilota in questa direzione. Maggiori dettagli sull'articolo *Il progetto pilota di Buma/Stemra e Creative Commons Olanda* a firma di Lorenzo De Tomasi e disponibile alla pagina web http://isotype.org/activities/liberius/bumastemra_creativecommons_nl_pilot/.

e assistenza legale. D'altro canto Creative Commons non ha alcun ruolo di intermediazione e, di conseguenza, non può nemmeno avere alcuna responsabilità sugli effetti derivanti dall'utilizzo della licenza. A scanso di equivoci, ciò è precisato in un chiaro preambolo, posto all'inizio di ogni licenza[8] e il cui testo è il seguente:

> «Creative Commons non è uno studio legale e non fornisce servizi di consulenza legale. La distribuzione di questo modello di contratto di licenza non instaura un rapporto avvocato-cliente. Creative Commons fornisce informazioni da considerarsi "così come sono". Creative Commons non presta alcuna garanzia per le informazioni fornite e si esime da ogni responsabilità per i danni derivanti dall'uso delle stesse.»

d. Non è un "movimento"

Molti osservatori hanno fatto notare che parlare di "movimento Creative Commons", come spesso si sente fare, è improprio. Creative Commons non ha mai voluto porsi come un movimento culturale nel senso più comune del termine; tuttavia non si può negare che, per i suoi scopi e per il suo ambito d'azione, il progetto Creative Commons risulta sotto vari aspetti "parte" di un più ampio movimento culturale che possiamo definire "movimento per la cultura libera" e presenta molti punti di contatto con il movimento dell'informatica libera (free software e open source).

4. La localizzazione delle licenze[9]

Il progetto Creative Commons – come abbiamo parzialmente anticipato – si articola in un ente associativo centrale, che è titolare dei dirit-

[8] Ci si riferisce alla versione "Legal code".
[9] Paragrafo parzialmente tratto dal libro ALIPRANDI, *Teoria e pratica del copyleft,* NDA Press, 2006, disponibile in versione digitale su www.copyleft-italia.it/libro2.

ti di marchio, del dominio Internet "www.creativecommons.org" e dei domini a esso collegati, nonché del copyright sul materiale ufficiale pubblicato; e in una rete di Affiliate Institutions che fungono da referenti per i vari progetti nazionali Creative Commons sparsi per il resto del mondo. Tale impostazione "gerarchica", che agli occhi di qualcuno può apparire poco calzante con la natura spontanea/comunitaria della cultura opencontent, consente però di verificare il corretto porting delle licenze e di realizzare iniziative d'informazione e sensibilizzazione in modo efficace e coordinato.

Tutti i progetti nazionali Creative Commons si articolano in due sezioni: una rivolta agli aspetti giuridici relativi alla traduzione, all'adattamento e alla esplicazione delle licenze; una rivolta agli aspetti tecnico-informatici relativi a implementare soluzioni tecnologiche che sfruttino le risorse rilasciate sotto licenze CC. Si può intravedere anche una sezione (trasversale alle altre due) mirata alla sensibilizzazione e alla promozione della filosofia di CC, che si preoccupa quindi di organizzare eventi, gestire liste di discussione e forum on line, realizzare materiale divulgativo.

Nel concetto di "porting delle licenze" si racchiude una traduzione delle licenze nelle varie lingue, ma anche un contestuale adattamento delle clausole ai diversi ordinamenti giuridici. Altre licenze di libera distribuzione, pur essendo diffuse anche in lingue diverse da quella originale, contengono una clausola grazie alla quale, nel caso di dubbi d'interpretazione sulla licenza, l'interprete chiamato in causa (giudice, avvocato…) deve rifarsi al testo in lingua originale, che rimane l'unico con carattere di ufficialità. Altre invece non si preoccupano tanto dell'aspetto dell'interpretazione quanto piuttosto dell'individuazione della legge applicabile, indicando espressamente che la licenza XY è disciplinata dalla legge del tale Stato.

Creative Commons ha cercato di ovviare a entrambi i problemi (interpretazione e legge applicabile) cercando appunto di effettuare una vera e propria opera di "localizzazione" delle licenze, dele-

gata alle varie Affiliate Institutions e monitorata dall'ente centrale statunitense. In tal modo, le licenze CC francesi, italiane, giapponesi etc. non sono delle mere traduzioni delle licenze in lingua inglese, ma dei documenti sostanzialmente indipendenti, ispirati e adattati al diritto d'autore dei vari Stati.
In Italia tale compito è stato svolto da un gruppo di giuristi specializzati in diritto industriale e internazionale, capitanati dal prof. Marco Ricolfi. Il lavoro si è protratto fra il novembre 2003 (inaugurazione del progetto italiano Creative Commons) e il dicembre 2004, quando a Torino sono state presentate ufficialmente le licenze italiane.
Come emerge dagli appunti di lavoro resi pubblici sul sito di Creative Commons Italia[10], i giuristi italiani hanno optato per un porting tendenzialmente poco invasivo: nel senso che si è cercato il più possibile di non stravolgere il testo delle licenze originali, compiendo interventi di adattamento solo ove fosse strettamente necessario per preservare il senso e gli effetti delle varie clausole. In tutti gli altri casi si è quindi scelto di fare affidamento sui principi fondamentali del diritto d'autore e del diritto internazionale, nonché sulla prudenza dell'interprete.
Il progetto Creative Commons Italia (con il relativo gruppo di lavoro) attualmente fa capo a due Affiliate Institutions: il Dipartimento di Studi giuridici dell'Università di Torino per quanto riguarda gli aspetti legali e l'IEIIT-CNR di Torino per quanto riguarda gli aspetti tecnico-informatici. Il Project Lead (ovvero il supervisore e referente del progetto) è stato fino al gennaio 2005 Marco Ricolfi; successivamente il ruolo di coordinatore è passato a Juan Carlos De Martin, ingegnere, che si occupa di guidare le attività sia a livello di ricerca tecnologica che di promozione e divulgazione.

[10] Si veda a tal proposito il materiale disponibile alla pagina web www.creativecommons.it/AspettiGiuridici, grazie al quale è possibile cogliere nei particolari lo spirito del porting effettuato da Creative Commons Italia.

CAPITOLO SECONDO
LE LICENZE

1. PRINCIPI DI BASE

Innanzitutto per evitare di cadere nei più comuni equivoci che emergono in fatto di licenze Creative Commons, fissiamo alcuni punti cardine validi per tutte le licenze di libera distribuzione.

a. Definizione di licenza d'uso

La licenza d'uso è uno strumento giuridico con il quale il detentore dei diritti sull'opera regolamenta l'utilizzo e la distribuzione della stessa. Si tratta quindi di uno strumento di diritto privato che, fondandosi sui principi del diritto d'autore, si occupa di chiarire ai fruitori dell'opera cosa possono fare e cosa non possono fare con essa. Il termine "licenza" deriva dal latino "licere" e indica genericamente un atto autorizzativo, poiché appunto la sua funzione principale (ma non l'unica, come vedremo) è quella di autorizzare alcuni utilizzi dell'opera.

b. Licenza e tutela dell'opera

Dal chiarimento del concetto di licenza già si coglie quanto sia infondato uno dei principali equivoci relativi alle licenze di libera distribuzione: cioè quello secondo cui la licenza sia una forma di tutela dell'opera. Infatti non è la licenza a tutelare l'opera; sono i principi di diritto d'autore a tutelare l'opera, mentre la licenza di libera distribuzione si muove proprio nel senso inverso. Ed effettivamente una delle principali funzioni di una licenza di libera distribuzione è proprio quella di autorizzare utilizzi dell'opera che non sarebbero normalmente consentiti nel modello di copyright tradizionale (cioè il modello "tutti i diritti riservati").

c. Licenza e acquisizione dei diritti

Per lo stesso principio, l'applicazione di una licenza d'uso nulla ha a che fare con l'acquisizione dei diritti su di essa e tanto meno con l'accertamento e la tutela della paternità. L'applicazione di una licenza d'uso attiene a una fase successiva rispetto all'acquisizione dei diritti e all'acquisizione di una prova della paternità dell'opera. Di conseguenza, l'autore prima acquisisce i diritti sull'opera e poi decide di regolamentarli attraverso l'applicazione di una licenza[11].

d. Contratto o atto unilaterale?

Fra i giuristi che si sono occupati dell'argomento non vi è consenso unanime sulla qualificazione giuridica delle licenze di libera distribuzione. Alcuni infatti considerano questo tipo di negozio giuridico come veri e propri contratti sinallagmatici (cioè con prestazioni corrispettive da parte di entrambi i contraenti), coi quali il detentore dei diritti stipula idealmente un accordo con i fruitori delle opere. Secondo altri invece questo tipo di inquadramento rischia di essere fuorviante e risulta più opportuno considerare le licenze di libera distribuzione degli atti unilaterali con i quali i detentori di diritti concedono alcuni permessi condizionati per l'utilizzo della propria opera.

e. Licenziante e licenziatario

Partiamo dal presupposto che l'unico soggetto titolato ad applicare legittimamente una licenza d'uso all'opera è colui che detiene l'intero fascio di diritti d'autore previsti dalla legge. In via originaria nel nostro ordinamento questo soggetto è sempre l'autore del-

[11] Per mettere a fuoco meglio le problematiche relative all'acquisizione dei diritti d'autore e alla certificazione della paternità dell'opera, si consiglia la lettura del paragrafo "L'origine dei diritti" tratto dal libro *Capire il copyright* e riportato in appendice.

l'opera, ma questi può per contratto cedere tutti i diritti d'autore a un altro soggetto (ad esempio, un editore, un'agenzia, una casa di produzione…), dunque in questo caso perderebbe anche la possibilità di scelta sul tipo di licenza da applicare all'opera. Onde evitare equivoci, e dato che alla nostra analisi non interessa specificamente che tipo di soggetto compia questa scelta, parleremo sempre di "licenziante", ad indicare genericamente il detentore dei diritti sull'opera che sceglie di applicarvi una licenza.
Inoltre, come già accennato, al di là del fatto che non vi sia consenso su che tipo di negozio giuridico sia una licenza di libera distribuzione, è cosa acquisita che si tratti di un documento che esplica i suoi effetti nei confronti di una serie di soggetti indeterminati: essi possono essere semplici utenti finali dell'opera (lettori, ascoltatori, spettatori…) ma in certi casi (pensiamo alle licenze che consentono la modifica e la ripubblicazione dell'opera) possono essere anche soggetti attivi nel meccanismo virtuoso di libera ridistribuzione tipico del mondo opencontent.
Dunque anche in questo caso utilizzeremo un termine onnicomprensivo riferito a tutti i potenziali destinatari della licenza: cioè "licenziatario".
Infine, per mero scrupolo di chiarezza terminologica, parleremo di "opera licenziata" ad indicare l'opera a cui una specifica licenza è stata applicata; oppure di "diritti licenziati" ad indicare gli specifici diritti che il licenziante ha inteso concedere ai licenziatari attraverso l'applicazione della licenza all'opera.

g. Scrivere una licenza

Trattandosi, come si è detto, di un atto di diritto privato (pur con una non chiara configurazione giuridica) non esistono particolari procedure e formalità da seguire. Ogni autore (o altro detentore di diritti d'autore) è quindi libero di scriversi la propria licenza d'uso e applicarla all'opera. Ma come ogni atto di diritto privato,

affinché ci si possa avvantaggiare di tutte le tutele previste dall'ordinamento giuridico, è necessario attenersi alle norme di diritto civile. D'altro canto, una licenza d'uso di opera dell'ingegno è un documento di natura giuridica che richiede una certa preparazione e specializzazione nel settore.
In altre parole, una licenza scritta male, con approssimazione, senza il linguaggio opportuno, priva di clausole importanti per il suo funzionamento, rischia di non svolgere correttamente la sua funzione o addirittura di trasformarsi in un boomerang nei confronti dello stesso licenziante. Si tenga presente però che ciò emergerebbe solo in via successiva ed eventuale, cioè solo qualora nascesse una controversia legale (di tipo civile) sull'utilizzo dell'opera; e una licenza mal concepita sarebbe facilmente contestabile e opinabile di fronte al giudice.

g. Il senso delle licenze standardizzate

Se escludiamo tassativamente il "fai da te", da ciò derivano due possibili vie: o il licenziante può avvalersi di qualcuno di competente in campo giuridico per la redazione della licenza (lavoro che, se richiesto ad un professionista specializzato, può costare anche qualche migliaia di euro), oppure può affidarsi a licenze standardizzate messe a disposizione liberamente da progetti e organizzazioni non-profit (come ad esempio Creative Commons, Free Software Foundation, Open Source Initiative) che hanno affidato a giuristi preparati e ad esperti del settore la redazione delle licenze e il monitoraggio del loro enforcing.
Sia ben chiaro un aspetto fondamentale: queste organizzazioni non diventano in alcun modo una parte in causa, cioè non sono responsabili di ogni singola applicazione delle licenze; e nemmeno si occupano direttamente della consulenza e dell'assistenza legale derivanti dall'applicazione delle loro licenze. Questi enti fungono solamente da redattori e promotori delle licenze; è possibile inte-

ragire con i responsabili di questi progetti inviando commenti, segnalando casi di studio, sollevando dibattiti nei forum pubblici, ma non è pensabile che essi siano tenuti ad intervenire nei singoli casi concreti. Ogni detentore dei diritti che sceglie di applicare una licenza standardizzata sulla propria opera lo fa sotto la sua piena responsabilità; è importante quindi un certo grado di consapevolezza e di informazione.

2. Le tre forme delle licenze[12]

In questo paragrafo vedremo l'aspetto che più di tutti dà una marcia in più alle licenze CC rispetto ad altre licenze per contenuti liberi.
La scaltra trovata degli ideatori del progetto è stata quella di "confezionare" ogni licenza in tre versioni differenti nella forma ma coincidenti nella sostanza. In altre parole possiamo dire che "ogni licenza CC è una e trina": giuridicamente è sempre la stessa poiché fa riferimento allo stesso documento, ma si manifesta in tre forme differenti a seconda dei casi.

a. Il Legal code

La licenza vera e propria, cioè quella rilevante a livello giuridico, è il cosiddetto Legal code (lett. "Codice legale"): un il classico documento per addetti ai lavori, formato da alcune premesse e da otto articoli, in cui si disciplina la distribuzione dell'opera e l'applicazione della licenza.
Ci si è però resi conto che l'utente medio delle licenze non è portato a leggere e comprendere un documento di quel tipo: a volte se ne disinteressa volutamente, altre volte invece non dispone degli stru-

[12] Paragrafo parzialmente tratto dal libro Aliprandi, *Teoria e pratica del copyleft* (NDA Press, 2006), disponibile in versione digitale su www.copyleft-italia.it/libro2.

menti culturali adeguati, dato che non tutti hanno alle spalle una cultura giuridica specialistica. Il rischio dunque è che le licenze vengano usate con approssimazione e scarsa consapevolezza, oppure che si diffondano facilmente informazioni false sul loro utilizzo, oppure ancora che prevalga una certa diffidenza e che quindi autori ed editori decidano di non avvicinarsi a questi strumenti.

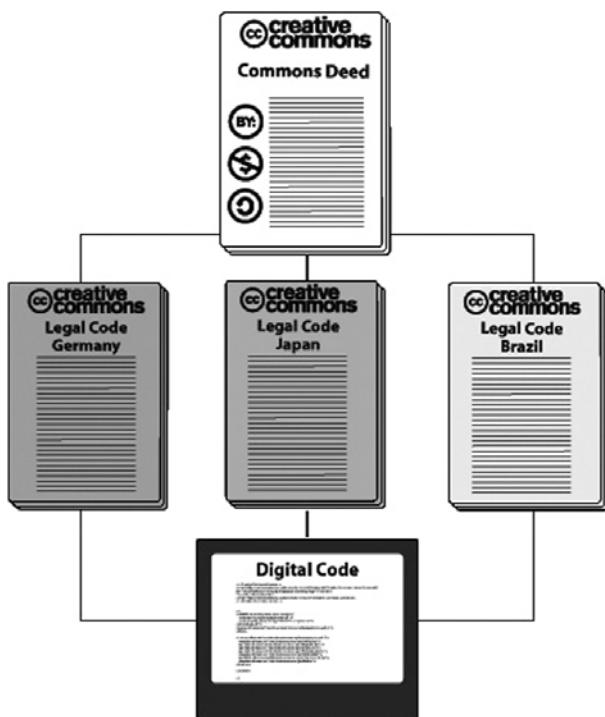
b. Il Commons deed

Si è pensato perciò di realizzare delle versioni sintetiche di tali licenze, scritte in un linguaggio "accessibile a tutti" e strutturate in una veste grafica chiara e schematica: questa seconda "veste" delle licenze è chiamata Commons deed (lett. "atto per persone comuni"). È importante però ricordare che «il Commons Deed non è una licenza. È semplicemente un utile riferimento per capire il Codice Legale (ovvero, la licenza completa), di cui rappresenta un riassunto, leggibile da chiunque, di alcuni dei suoi concetti chiave. Lo si consideri come un'interfaccia amichevole verso il Codice Legale sottostante. Questo Deed in sé non ha valore legale e il suo testo non compare nella licenza vera e propria.»[13]

Il Commons deed riassume dunque in poche righe il senso della licenza e rimanda con un link al Legal code, nonché alle varie traduzioni in altre lingue disponibili. È il caso di precisare che se vogliamo utilizzare il Commons deed come "disclaimer" in un'opera non multimediale o senza un diretto collegamento con Internet (ad esempio, un libro cartaceo), è buona norma aggiungere il preciso indirizzo web in cui poter trovare il "Legal code" onde evitare equivoci e incertezze sulla licenza scelta.

[13] Questo il testo della nota che compare in ogni Commons deed cliccando sul link (in basso a destra) "Limitazione di responsabilità".

c. Il Digital code

Infine, la terza “veste” della licenza è quella chiamata Digital code, ovvero una serie di metadati che rendono la licenza facilmente rintracciabile dai motori di ricerca. Per chi non ha molte competenze informatiche, in parole povere i metadati sono delle informazioni aggiuntive che noi possiamo allegare a qualsiasi file digitale; tali informazioni nascoste sono visualizzabili solo grazie ad alcuni procedimenti informatici.

Gli sviluppatori di Creative Commons hanno quindi ideato un sistema di embedding con cui è possibile incorporare le licenze all'interno del file in modo indissolubile e oltre tutto riconoscibile ai principali motori di ricerca, che hanno sviluppato degli appositi strumenti di rilevazione. Avremo tuttavia modo di approfondire debitamente questi aspetti tecnologici nel prossimo capitolo.
Una precisazione in conclusione di questo paragrafo: delle tre forme di licenza di cui abbiamo fin qui parlato, solo il Legal Code è sottoposto ad un vero e proprio lavoro di "porting", dato che è quella la forma in cui rilevano gli aspetti tecnico-giuridici. Il Commons deed, come abbiamo detto, ha solo uno scopo informativo/divulgativo, mentre il Digital Code è identico in ogni parte del mondo, dato che è scritto in linguaggio informatico. Tale concetto è ben rappresentato da una figura tratta dal sito ufficiale Creative Commons e riprodotta a pag. 33.

3. Caratteristiche e funzionamento delle licenze

Come si è già avuto modo di anticipare, le licenze Creative Commons si ispirano ad un modello "alcuni diritti riservati", ciò significa che il detentore dei diritti sull'opera applicando una licenza CC sceglie di riservarsi solo alcuni dei diritti che la legge gli garantisce.

a. Caratteristiche comuni a tutte le licenze Creative Commons[14]

Tutte le licenze redatte e proposte dal progetto Creative Commons denotano alcuni aspetti comuni che andremo ora a presentare.
Ogni licenza richiede che il licenziatario:
– ottenga il tuo permesso per fare una qualsiasi delle cose che hai scelto di limitare, per esempio, usi commerciali, o creazione di un'opera derivata;

[14] Paragrafetto liberamente tratto dalla pagina web www.creativecommons.it/Licenze/Spiegazione.

– mantenga l'indicazione di diritto d'autore intatta su tutte le copie del tuo lavoro, in modo tale che sia sempre chiaramente individuabile chi è il detentore dei diritti e qual è il tipo di licenza da lui scelto;
– faccia un link alla tua licenza dalle copie dell'opera, e nel caso di copie non digitali, indichi chiaramente come poter risalire al testo della licenza;
– non alteri i termini della licenza: infatti modificare i termini della licenza senza averne titolo comporta una violazione di copyright;
– non usi mezzi tecnologici per impedire ad altri licenziatari di esercitare uno qualsiasi degli usi consentiti dalla legge: le licenze CC infatti non consentono l'applicazione dei sistemi di *digital rights management* (DRM).
Ogni licenza permette che i licenziatari, a patto che rispettino le tue condizioni:
– facciano copie dell'opera con qualsiasi mezzo e su qualsiasi tipo di supporto;
– distribuiscano l'opera attraverso i più disparati circuiti, con l'esclusione in determinati casi dei circuiti prevalentemente commerciali (come avremo modo di precisare analizzando le clausole base delle licenze);
– comunichino al pubblico, rappresentino, eseguano, recitino o espongano l'opera in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale dell'opera;
– cambino il formato dell'opera.

b. Struttura e clausole base delle licenze Creative Commons

Le licenze Creative Commons si strutturano idealmente in due parti: una prima parte in cui si indicano quali sono le libertà che l'autore vuole concedere sulla sua opera; e una seconda parte che chiarisce a quali condizioni è possibile utilizzare l'opera.
Per quanto riguarda la prima parte, dedicata alle libertà che il licenziante vuole concedere ai licenziatari, possiamo dire che **tutte**

le licenze consentono la copia e la distribuzione dell'opera, utilizzando nel Commons Deed le seguenti parole e il seguente visual:

«Tu sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera.»

D'altro canto, solo **alcune** licenze (quindi non tutte) consentono anche la modifica dell'opera, precisandolo semplicemente con le seguenti parole e il seguente visual:

«Tu sei libero di modificare quest'opera.»

Per quanto riguarda invece la seconda parte, dedicata alle condizioni che il licenziante pone per l'utilizzo dell'opera, possiamo dire che le licenze Creative Commons si articolano in **quattro clausole base**, che il licenziante può scegliere e combinare a seconda delle sue esigenze.

Attribuzione (nella versione inglese, ***Attribution***) – «Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario.»

Questa clausola è presente *di default* in tutte le licenze. Essa indica che, ogni volta che utilizziamo l'opera, dobbiamo segnalare in modo chiaro chi è l'autore.

Non commerciale (nella versione inglese, ***Non commercial***) – «Non puoi utilizzare quest'opera per scopi commerciali.»

Significa che, se distribuiamo copie dell'opera, non possiamo farlo in una maniera tale che sia prevalentemente intesa o diretta al perseguimento di un vantaggio commerciale o di un compenso monetario privato. Per farne tali usi, è necessario chiedere uno specifico permesso all'autore[15].

Non opere derivate (nella versione inglese, ***No derivative works***) – «Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.»

Quindi se vogliamo modificare, correggere, tradurre, remixare l'opera, dobbiamo chiedere uno specifico permesso all'autore originario.

Condividi allo stesso modo (nella versione inglese, *Share Alike*) – «Se alteri, trasformi o sviluppi quest'opera, puoi distribuire l'opera risultante solo per mezzo di una licenza identica a questa.»

Questa clausola (un po' come succede nell'ambito del software libero) garantisce che le libertà concesse dall'autore si mantengano anche su opere derivate da essa (e su quelle derivate dalle derivate, con un effetto a cascata).

c. Il set di licenze

Dalla combinazione di queste quattro clausole base nascono le sei licenze Creative Commons vere e proprie, che vengono denominate attraverso il richiamo alle clausole stesse.
Esse sono (in un ordine dalla più permissiva alla più restrittiva):

[15] È questa la clausola che crea maggiori problemi di interpretazione, come si può riscontrare nei forum online dedicati all'argomento.

- Attribuzione

- Attribuzione
- Condividi allo stesso modo

- Attribuzione
- Non opere derivate

- Attribuzione
- Non commerciale

- Attribuzione - Non commerciale
- Condividi allo stesso modo

- Attribuzione - Non commerciale
- Non opere derivate

Si noteranno due aspetti essenziali in questo elenco: che la clausola "Attribuzione" è presente di default in tutte le licenze; e che le clausole "Non opere derivate" e "Condividi allo stesso modo" sono fra di loro incompatibili per una ragione logica (infatti la prima nega a priori la possibilità di modifica, mentre la seconda implica necessariamente la possibilità di modifica).

d. Le versioni delle licenze

Come accade per gran parte degli enti che rilasciano licenze standardizzate (quindi anche in ambito informatico), i testi delle licenze sono sottoposti a saltuari aggiornamenti, dettati dalla eventuale necessità di correggere, precisare, completare o eliminare alcune clausole delle licenze. Ciò può dipendere da vari fattori, come ad esempio l'evoluzione del mercato e l'innovazione tecnologica, che

pongono nuove tematiche che è opportuno prendere in considerazione all'interno delle licenze.
Alla data di produzione di questo libro (ottobre 2008), le licenze Creative Commons in versione inglese sono giunte alla versione 3.0. Per quanto riguarda le versioni italiane delle licenze, le quali, richiedendo un certo lavoro di traduzione e discussione pubblica, sono rilasciate con un programmato ritardo rispetto alle versioni originali, attualmente disponiamo solo della versione 2.5. Lo scarto di tempo (questa volta piuttosto ampio) è dovuto al fatto che in Italia come in altri paesi il passaggio dalla versione 2.5 alla versione 3.0 ha richiesto una fase di confronto e riflessione più complessa del previsto; tuttavia, dalle liste ufficiali di Creative Commons Italia trapela che la versione 3.0 delle licenze italiane sarà rilasciata per il mese di dicembre 2008.

4. Licenze sampling

Oltre alle sei licenze generiche, Creative Commons ha predisposto altre due licenze appositamente pensate per coloro che vogliono consentire un particolare utilizzo della propria opera, cioè quello del *sampling*.
Per *sampling* (letteralmente, campionamento) si intende l'estrazione di piccoli campioni di un'opera e la loro duplicazione e messa in sequenza per la realizzazione di un'altra opera. L'applicazione più classica è quella in campo musicale, con l'estrazione di piccole parti sonore di opere preesistenti da cui realizzare basi musicali per nuovi brani. È possibile però parlare di *sampling* anche in ambito di grafica digitale, quando il particolare di una foto viene estratto per realizzare uno sfondo o un effetto grafico da inserire in altro tipo di opera (come ad esempio un sito web o il montaggio di un video).
Le licenze in questione di chiamano appunto Licenza Creative Commons Sampling Plus e Licenza Creative Commons Sampling

Plus Non Commercial: con la prima i licenziatari possono copiare e trasformare parti dell'opera per qualsiasi scopo eccetto quello pubblicitario (che è dunque proibito) e sono permesse anche la copia e la distribuzione dell'opera nella sua interezza (ad esempio per mezzo di applicazioni per il file-sharing); con la seconda i licenziatari possono copiare e trasformare parti dell'opera esclusivamente per scopi non commerciali e – anche in questo caso – sono permesse la copia e la distribuzione per scopi non commerciali dell'opera nella sua interezza (ad esempio per mezzo di applicazioni per il file-sharing).
Si tenga presente che, per queste due licenze, Creative Commons ha previsto un apposito procedimento di licensing e di ottenimento dei metadati che è disponibile al seguente indirizzo web: http://creativecommons.org/license/sampling.
Per distinguere queste due licenze speciali, sono stati anche creati due appositi bottoni:

5. Altri particolari strumenti Creative Commons

Alla fine del 2007 Creative Commons ha lanciato due nuovi interessanti progetti, che hanno l'obbiettivo di arricchire l'offerta di servizi al di là delle semplici licenze. Si tratta infatti di due strumenti che svolgono due funzioni ben distinte e con cui i licenziatari possono comunicare informazioni aggiuntive oltre a quelle già normalmente previste dal procedimento di applicazione delle licenze.

a. CC Plus

Come si legge sul sito di Creative Commons, CC Plus è «un protocollo che permette ad un licenziante, in maniera semplice e immediata, di indicare quali ulteriori permessi sono eventualmente asso-

ciati ad un'opera licenziata sotto Creative Commons e in che modo usufruire di tali permessi.»[16] In sostanza, CC Plus è un sistema integrato di metadati che aggiunge ulteriori permessi rispetto a quelli già concessi dalla licenza, specificandone le condizioni.

Per capire meglio la dinamica, ragioniamo su uno dei casi più classici, cioè quello di un'etichetta di musica indipendente che pubblica attraverso il suo sito web brani musicali con una licenza "non commercial": i brani così licenziati possono dunque essere tranquillamente scaricati e utilizzati a scopi non commerciali. Tuttavia per coloro che vogliono effettuare anche usi di tipo commerciale, l'etichetta decide di prevedere particolari condizioni (ad esempio il pagamento di una somma di denaro o l'applicazione di un messaggio pubblicitario); di conseguenza incarica il suo ufficio legale di redigere il testo di una licenza suppletiva con la quale vengono precisate le clausole a cui i licenziatari devono sottostare per poter fare usi commerciali dei brani. Il testo di questa licenza suppletiva può essere pubblicato in un'apposita pagina del sito dell'etichetta indipendente, ma affinché esso sia collegato (anche a livello di metadati) con il testo della licenza Creative Commons ecco che entra in gioco il meccanismo di CC Plus.

Quindi, sotto il classico *disclaimer* in cui si segnala l'applicazione della licenza Creative Commons (argomento di cui parleremo nel dettaglio più avanti) comparirà una frase di questo tipo: "permissions beyond the scope of this license may be available at " (cioè, "autorizzazioni ulteriori rispetto allo scopo di questa licenza sono disponibili all'indirizzo…") e qui si aggiungerà l'indirizzo web della pagina in cui vi è il testo della licenza aggiuntiva[17].

[16] Cfr. il comunicato a firma di Andrea Glorioso pubblicato all'indirizzo www.creativecommons.it/node/608.

[17] In questa stessa direzione si muove il progetto "Autorizzazione diffusion" promosso da Free Hardware Foundation: maggiori dettagli sul sito http://fhf.it/progetti/autorizzazione-diffusion.

Lo stesso tipo di ragionamento vale per licenze che contengano la clausola "non opere derivate" e alle quali il licenziante voglia aggiungere alcuni condizioni particolari per consentire la modifica dell'opera.
Maggiori dettagli sul progetto (che in verità è ancora in una fase iniziale) sono disponibili alla pagina web http://wiki.creativecommons.org/CCPlus.

b. CC Zero e la Public Domain dedication

CC Zero è un altro affascinante progetto che alla data di uscita del presente libro viene annunciato come ancora in fase "beta" e quindi non definitiva. Esso si pone espressamente come un'evoluzione della preesistente Creative Commons Public Domain dedication[18] con la quale gli autori potevano volontariamente rilasciare un'opera in un regime di pubblico dominio (quindi di "nessun diritto riservato"), evitando di dover lasciar trascorrere i canonici 70 anni dalla morte dell'ultimo autore.
Si tratta in verità di una prassi abbastanza lontana dalla cultura giuridica dell'Europa continentale (cioè degli ordinamenti di diritto d'autore) e più vicina a quella degli ordinamenti anglo-americani di copyright[19], grazie alla quale – in sostanza – l'autore certifica pubblicamente di rinunciare totalmente ed irrevocabilmente ad esercitare i suoi diritti, in modo che l'opera diventi fin da subito patrimonio dell'umanità. Ciò può essere realizzato facendo in modo che l'autore "firmi" (anche virtualmente) questa dichiarazione d'intenti e che di essa rimanga pubblica prova.
Ad ogni modo maggiori dettagli su CC Zero sono disponibili alla pagina web http://wiki.creativecommons.org/CC0.

[18] Il testo della Public Domain dedication è disponibile a questo indirizzo web: http://creativecommons.org/licenses/publicdomain/.
[19] Sulle differenze fra il concetto di diritto d'autore e quello di copyright si legga ALIPRANDI, *Capire il copyright* (PrimaOra, 2007), disponibile alla pagina web www.copyleft-italia.it/libro3.

CAPITOLO TERZO
SUGGERIMENTI PRATICI PER UNA CORRETTA APPLICAZIONE DELLE LICENZE

1. CONSIGLI DI BASE PER UN CORRETTO APPROCCIO

Come abbiamo visto, la prassi di applicare delle licenze d'uso ad una propria opera realizza in sostanza una sorta di autogestione dei propri diritti, che prescinde (bypassandola interamente) dalla tradizionale rete di intermediari impegnati nella gestione dei diritti d'autore. Questa è una prassi relativamente nuova e strettamente connessa all'evoluzione che il mondo della comunicazione ha subito grazie all'avvento delle tecnologie digitali e telematiche.
In sostanza il singolo autore si trova a doversi far carico di tutta una serie di valutazioni e decisioni che nel sistema tradizionale erano sempre state appannaggio di operatori specializzati, muniti della necessaria competenza ed esperienza sul campo. È quindi alto il rischio che tale importante fase sia gestita con leggerezza e approssimazione; e ciò – come già accennato – potrebbe risolversi in un impietoso boomerang a danno dello stesso autore-licenziante.
È per questo che – nonostante lo spirito di disintermediazione connaturato alle licenze di libera distribuzione – è sempre comunque opportuno fare riferimento ad un professionista specializzato che possa quantomeno colmare i dubbi più ostici a livello tecnico-giuridico. Detto questo, tuttavia, gran parte delle operazioni di licenziamento vengono generalmente gestite in prima persona dal licenziante. Dunque è opportuno che questi, prima di rilasciare l'opera

con la relativa licenza, si ponga nell'ottica di informarsi adeguatamente con tutti gli strumenti disponibili, come ad esempio i siti web ufficiali dei vari progetti di promozione delle licenze, le pubblicazioni dedicate a questi temi, i forum e le mailing list di settore, nonché partecipando a eventi informativi organizzati su tali argomenti. D'altro canto è importante anche saper selezionare le informazioni che si trovano attraverso i canali meno ufficiali, così da evitare di cadere vittime della disinformazione che singoli autori non particolarmente preparati possono contribuire a diffondere.
Dunque, un certo sforzo intellettuale di informazione e auto-formazione non può essere evitato, se non si vuole incorrere nel rischio di trovarsi in situazioni spiacevoli e di dover poi correre ai ripari servendosi troppo tardi del consulto di professionisti specializzati.

2. PRIMA DI LICENZIARE[20]

a. Assicuratevi che la vostra opera possa cadere sotto licenza Creative Commons

Le licenze Creative Commons si applicano alle opere protette da copyright. In linea generale, le opere protette da copyright sono: libri, scritti, siti web, appunti, blog e ogni altra forma di scritto; fotografie e altre immagini visive; film, video game e altri documenti video; composizioni musicali, registrazioni sonore e altre opere audio. Le licenze Creative Commons non si applicano invece a idee, informazioni di fatto o altre cose che non sono protette da copyright.

[20] Questo paragrafo riporta in versione sintetica e parzialmente rielaborata il contenuto della pagina del sito ufficiale Creative Commons http://wiki.creativecommons.org/ Before_Licensing. Vista l'importanza di questi argomenti, si riporta in appendice anche una traduzione integrale del testo.

b. Assicuratevi di averne i diritti

Prima di applicare una licenza Creative Commons ad un'opera, dovete assicurarvi di avere il potere di farlo. Questo significa che dovete accertarvi che la persona che detiene il copyright sull'opera è d'accordo a rendere disponibile l'opera sotto una licenza Creative Commons (sempre che questa persona non siate direttamente voi). Se siete voi l'autore dell'opera, allora siete probabilmente il titolare del copyright e di conseguenza potete licenziare l'opera come meglio desiderate. Se avete realizzato l'opera in seguito ad un incarico contrattuale, dovete controllare i termini di quell'accordo per vedere se i diritti sull'opera non sono stati preventivamente trasferiti a qualcun altro.
Se state utilizzando anche opere preesistenti realizzate da altre persone o state lavorando assieme ad altre persone nella produzione di qualcosa, dovete assicurarvi di avere un chiaro ed esplicito permesso di applicare una licenza Creative Commons all'opera finale

c. Assicuratevi di aver compreso come funzionano le licenze Creative Commons

Le licenze Creative Commons sono basate sul diritto d'autore e si applicano a tutte le opere che la legge considera tutelabili dal diritto d'autore; come si è già sottolineato, da ciò deriva che per cogliere appieno il loro funzionamento è necessario aver ben presenti i fondamenti del diritto d'autore.

d. E se poi cambiate idea sulla licenza applicata?

Questo è un punto molto importante. Le licenze Creative Commons sono in un certo senso irrevocabili: ciò significa che non potete impedire a qualcuno, il quale abbia ottenuto la vostra opera sotto una licenza Creative Commons, di usare l'opera secondo i termini di quella licenza. Certamente potete smettere di offrire la vostra opera sotto licenza Creative Commons in ogni momento, ma questo non intaccherà i diritti relativi alle copie della vostra opera che sono già in circolazione sotto una licenza Creative Commons.

e. Siate chiari (con voi stessi prima ancora che con gli altri) su cosa intendete specificamente licenziare

Dovete essere specifici su cosa esattamente andate a licenziare nel momento in cui applicate la licenza Creative Commons alla vostra opera. Dovreste riflettere esattamente circa quali elementi della vostra opera intendete licenziare. Per esempio, nel caso di un sito web, volete licenziare solo il testo e le immagini? Oppure anche il foglio di stile o il codice che rende operativo il sito? Allo stesso modo, se rendete disponibile sotto licenza Creative Commons della musica da scaricare sul vostro sito, la licenza si applica alla composizione musicale e alla registrazione sonora o anche ad ogni altra illustrazione e grafica del vostro sito?

f. Fate parte di qualche collecting society? Se sì, appurate se vi autorizza a licenziare le vostre opere sotto licenze tipo Creative Commons

È necessario che verifichiate questa situazione con la società. Attualmente molte collecting societies (come ad esempio in Australia, Francia, Germania, Spagna e Paesi Bassi) prevedono un trasferimento di diritti dalla vostra persona in capo alla società, per tutte le vostre opere presenti e future; ed essa li gestisce per voi (così da diventare in sostanza l'effettivo titolare di questi diritti). Di conseguenza, se siete già membri di una collecting society in una di queste giurisdizioni, potreste non avere titolo per licenziare in autonomia la vostra opera con una licenza Creative Commons poiché i diritti necessari non fanno capo a voi ma alla società. Creative Commons sta collaborando con le collecting societies in quelle giurisdizioni dove questo problema è presente, al fine di cercare di trovare una soluzione che metta i creatori d'opera in grado di godere dei benefici che entrambi i sistemi offrono.

3. COME SCEGLIERE LA LICENZA PIÙ ADATTA?

a. Riguardo alle clausole della licenza

Innanzitutto non bisogna lasciarsi ingannare dall'idea che le clausole della licenza vincolino anche se stessi. È infatti un equivoco abbastanza diffuso che un autore applichi una licenza con possibilità di modifica dell'opera per il timore poi di non poter più modificare l'opera; o che applichi una licenza con possibilità di usi commerciali poiché intende in futuro commercializzare in prima persona l'opera. Una simile impostazione non ha molto senso e denota una confusione di fondo sul funzionamento di base delle licenza.
Teniamo infatti ben presente che la funzione essenziale delle licenze è quella di comunicare ai licenziatari quali usi sono concessi liberamente e a quali condizioni. Il licenziante, in quanto detentore dei diritti, ha sempre la possibilità di fare gli usi non consentiti dalla licenza. D'altro canto, il criterio di scelta di certi tipi di clausole è generalmente inverso: se scelgo la clausola "Non commercial" è proprio perché voglio riservare solo a me stesso (o eventualmente ad un editore o ad un'agenzia con cui ho rapporti contrattuali) il diritto di commercializzazione dell'opera, vietandolo ad altri soggetti. Lo stesso dicasi per la clausola "No derivative works".

b. Riguardo alle versioni delle licenze

Nell'ottica del licenziante, possiamo dire che è sempre meglio scegliere di applicare la licenza più aggiornata disponibile, in modo da poter avvantaggiarsi del lavoro di perfezionamento attuato dai giuristi di Creative Commons. Da ciò deriva che nel caso di pubblicazione di una nuova versione della licenza è consigliabile (ove possibile) aggiornare il *disclaimer* in cui vi è il richiamo e il link alla licenza.
Tuttavia non sono da escludere casi in cui il licenziante ritenga più adatta alla sue esigenze una versione superata della licenza e non ritenga opportuno aggiornare il *disclaimer*. Vige anche qui il principio della libertà di scelta (consapevole, si spera) da parte del licenziante.

c. Riguardo alla giurisdizione delle licenze

La scelta della giurisdizione più adatta è uno degli aspetti più delicati, poiché comporta una certa infarinatura in fatto di diritto internazionale privato e processuale. Inoltre l'aspetto giuridico viene ulteriormente complicato dall'aspetto per così dire socioculturale, dato che, essendo le licenze Creative Commons strumenti pensati principalmente per il mondo digitale, è davvero difficile circoscrivere preventivamente la vita della licenza ad una specifica giurisdizione.

Spieghiamoci meglio. Innanzi tutto consideriamo che il criterio più opportuno per la scelta della giurisdizione non è tanto quello della nazionalità del licenziante, quanto piuttosto quello del contesto in cui l'opera svolgerà la parte principale della sua vita. Quindi, in un caso ipotetico, se abbiamo un autore di nazionalità italiana che scrive un romanzo in francese ma il romanzo viene destinato principalmente al mercato britannico, allora la giurisdizione più consona sarà quella britannica. Questo quantomeno in linea di principio; ma consideriamo che la scelta della giurisdizione comporta alcune conseguenze giuridiche consistenti: infatti in una eventuale controversia giudiziale sull'uso dell'opera licenziata si dovrà fare riferimento alle norme dell'ordinamento britannico e in certi casi anche mettere in conto l'avviamento di una causa civile di fronte ad una corte britannica. E tra l'altro si tratta di valutazioni molto difficili da effettuare anche per esperti del settore, poiché con l'attuale mondo globalizzato delle comunicazioni nessuno potrà prevedere con buona affidabilità in quale contesto l'opera circolerà in modo preponderante e per quanto tempo.

Queste – sia ben chiaro – sono considerazioni più che altro teoriche ed ipotetiche; per una corretta diagnosi, è necessario valutare ogni situazione nella sua specificità.

4. SUGGERIMENTI DI NATURA GIURIDICA

Partiamo da un semplice ma basilare presupposto logico, che si ricollega con quanto detto sopra in merito ai meccanismi di fondo delle licenze. Poiché da secoli il modello di riferimento per la gestione dei diritti d'autore è quello del "tutti i diritti riservati", si deduce che qualsiasi opera in cui noi incappiamo risponde a quel modello di tutela integrale[21], al di là del fatto che venga riportata o meno una specifica avvertenza in cui ciò sia precisato. In altre parole, se navigando troviamo una fotografia, un testo, una musica e non abbiamo la certezza che il titolare dei diritti abbia autorizzato in qualche modo il loro libero utilizzo, dobbiamo astenerci da qualsiasi operazione, così da metterci al riparo da eventuali diffide e controversie legali per violazione di copyright.
Di conseguenza, spostandoci nell'ottica del titolare dei diritti, se vogliamo consentire alcuni usi liberi della nostra opera dobbiamo segnalarlo espressamente e chiaramente, cosicché qualsiasi fruitore (anche casuale) della nostra opera possa percepire questa nostra volontà e possa così avvantaggiarsi delle possibilità d'azione che abbiamo deciso di concedergli.
Detto questo, è ora il caso di ricordare che, essendo nel campo del diritto privato contrattuale, non è prescritta in alcuna norma una modalità specifica per comunicare questa volontà del detentore dei diritti. L'importante è che tale volontà sia espressa in modo chiaro e inequivocabile.

a. Il "disclaimer"

Sia che si tratti di opere in versione digitale, sia che si tratti di opere distribuite su supporto materiale, la soluzione più banale e più intuitiva è quella di apporre sull'opera (o di collegarvi indissolubilmente)

[21] Eccetto ovviamente le opere di pubblico dominio.

un apposito *disclaimer* (cioè un'avvertenza, una nota) sui diritti d'autore in cui specificare queste tre informazioni essenziali: il nome del titolare dei diritti, l'anno di pubblicazione dell'opera (cioè quello da cui i diritti sono esercitati) e il tipo di licenza applicata all'opera.

Un esempio corretto di *disclaimer* potrebbe essere il seguente:

> Copyright © Pinco Pallino, 2008
> Quest'opera è rilasciata nei termini della licenza
> Creative Commons Attribuzione – NonCommerciale
> – Condividi Allo Stesso Modo 2.5 Italia
> il cui testo è disponibile alla pagina Internet
> http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/[22]

Cerchiamo di non dimenticare nessuno di questi particolari e di riportare il link in maniera corretta ed integra; un *disclaimer* impreciso (o in sé contraddittorio[23]) vanificherebbe la sua funzione di comunicare informazioni con valore legale.
Ad ogni modo, consideriamo che, nel caso specifico di licenze Creative Commons applicate attraverso l'inserimento di codice html nelle pagine web (si vedano maggiori dettagli nel prossimo paragrafo), una bozza di breve *disclaimer* compare già in calce alla nostra pagina; nulla vieta che si possa arricchire questo breve testo standard con maggiori informazioni o abbellirlo sostituendo alcune parole. Ciò che conta è

[22] Questo è il link corrispondente alla versione Commons deed della licenza, la quale a sua volta rimanda alla versione Legal code. Nulla vieta (anzi, in certi casi può essere anche consigliabile per evitare confusione) che si inserisca il link diretto al testo del Legal code. L'effetto a livello giuridico sarebbe identico.
[23] Ad esempio contenente il nome di una licenza, ma con il link di una licenza diversa.

che rimanga intatta la parte contenente il link alla licenza e che il risultato finale sia chiaro e coerente con la volontà che si vuole esprimere.

b. Uso di loghi e "visuals"

Come abbiamo visto, Creative Commons ha puntato molto sull'efficacia semantica dei *visuals*, cioè di quei piccoli simboli e bottoni che con la loro grafica piuttosto evocativa individuano le licenze e gli altri vari *tools* di Creative Commons[24]. Oltre a quelli legati alle singole clausole, ne esiste uno generico (forse ancora il più diffuso) con il simbolino di Creative Commons, cioè la doppia C cerchiata, e la scritta "some rights reserved" (ovvero, "alcuni diritti riservati").

È importante però tenere presente che si tratta di elementi che hanno principalmente uno scopo di abbellimento e di divulgazione, in modo che gli utenti siano aiutati a capire e a riconoscere con maggior efficacia le licenze e gli altri strumenti del mondo Creative Commons. Tuttavia loghi e visuals non hanno in sé un valore giuridicamente molto rilevante, nel senso che il solo utilizzo di uno di questi visuals non può essere sufficiente ad esplicitare la volontà del licenziatario se non sono legati ad un opportuno disclaimer testuale o (quando possibile) ad un link al testo della relativa licenza[25].

[24] Si vedano a titolo esemplificativo quelli riportati nel par. 3 del capitolo precedente. Una panoramica completa di tutti gli elementi grafici proposti da Creative Commons è disponibile alla pagina web http://creativecommons.org/presskit.

[25] In realtà in alcuni casi specifici è stato ritenuto sufficiente. È un argomento su cui non c'è ancora consenso unanime fra i giuristi.

Mettiamoci infatti nell'ottica di un generico fruitore della nostra opera licenziata sotto Creative Commons, il quale, senza sapere minimamente che cosa sia una licenza Creative Commons, si trova fra le mani un cd o un libro che riporta unicamente il visual corrispondente alla licenza o – ancor peggio – il generico bottone con la doppia C cerchiata e la dicitura "some rights reserved". Con queste generiche indicazioni difficilmente l'utente potrà risalire alla reale volontà del licenziante e quindi la funzione informativa del *visual* risulterà insufficiente. Diverso è invece il discorso se ci muoviamo nell'ambito digitale e telematico: infatti se si tratta di un'opera pubblicata sul web, un semplice bottone può essere sufficiente ad informare l'utente nel momento in cui cliccandoci sopra compaia in modo chiaro e immediato il testo di un *disclaimer* informativo o direttamente il testo della licenza (sia esso in versione commons deed o legal code).
La questione si fa ancora più delicata se facciamo alcune considerazioni in fatto di diritto dei marchi e di tutela dei segni distintivi. Infatti, come si legge nella pagina del sito ufficiale appositamente dedicata alle *policies* d'uso dei marchi CC, «la doppia C inscritta in un cerchio, il testo e il logotipo "Creative Commons" assieme ad ogni combinazione degli stessi, siano essi integrati in un contesto più ampio oppure isolati, sono marchi registrati da Creative Commons.»[26]
Ciò allo scopo di precisare che tutti i segni distintivi (loghi, marchi, visuals) sono oggetto di tutela legale e che il detentore dei diritti di tutela è la Creative Commons Corporation. Gli utenti degli strumenti offerti da Creative Commons possono utilizzarli liberamente ma nello stretto rispetto delle policies dettate dall'ente.
Si sono verificati molti casi in cui, forse per inesperienza e per disinformazione, il licenziante, invece di usare uno dei *visuals* appo-

[26] Cfr. http://creativecommons.org/policies.

sitamente creati da Creative Commons all'uopo di segnalare l'applicazione di una licenza all'opera, ha utilizzato il logo identificativo di Creative Commons. Si tratta infatti di due cose ben distinte e con funzioni non sempre coincidenti: il logo di Creative Commons (quello con la doppia C cerchiata e a fianco la scritta intera "Creative Commons") è un marchio creato dalla Creative Commons Corporation allo scopo di identificare l'ente, il progetto e le iniziative ad essi legate.

In merito all'uso del logotipo Creative Commons nella già citata pagina dedicata alle policies si legge infatti: «Creative Commons licenzia l'uso del suo logo istituzionale a condizione che il licenziatario utilizzi il marchio stesso per puntare solo ed esclusivamente alla Home Page di Creative Commons (www.creativecommons.org), Creative Commons conserva il diritto, a suo pieno, illimitato e insindacabile giudizio, di revocare tale licenza di marchio, per qualunque ragione, anche non specificata.»[27]
Nonostante Creative Commons abbia finora dimostrato una certa elasticità e tolleranza nell'utilizzo dei suoi loghi, teniamo sempre presente che l'uso non autorizzato di un marchio può comportare – in linea di principio – una controversia legale per utilizzo non autorizzato di segno distintivo. Quindi è sempre opportuno attenersi strettamente alle *policies* di Creative Commons; e per eventuali usi in esse non previsti, contattare i responsabili del progetto per ottenere una specifica autorizzazione.

[27] Cfr. http://creativecommons.org/policies.

5. IL PROCEDIMENTO GUIDATO PER LA SCELTA DELLA LICENZA

Per chi non ha ancora acquisito una sufficiente dimestichezza con le licenze, Creative Commons ha predisposto un procedimento interattivo guidato per la scelta e l'applicazione della licenza più vicina alle esigenze del licenziante: cioè quello che si trova alla pagina del sito ufficiale http://creativecommons.org/license/.
Osserviamo come compare la schermata all'inizio del procedimento guidato:

Allow commercial uses of your work?
Si
No
Allow modifications of your work?
Si
Yes, as long as others share alike
No
Giurisdizione della tua licenza
Unported

Additional Information
The additional fields are **optional**, but will be embedded in the HTML generated for your license. This allows users of your work to determine how to attribute it or where to go for more information about the work.
Seleziona il formato della tua opera: Altro
Title of work
Attribute work to name
Attribute work to URL
Source work URL
More permissions URL

Scegli una licenza

In sostanza, per renderci le cose più semplici e intuitive, il sito ci pone alcune domande per dedurre quale delle sei licenze Creative Commons è più calzante con le nostre esigenze di licenzianti.
La prima domanda è "*Allow commercial uses of your work?*", cioè "Consenti usi commerciali della tua opera?", e prevede due risposte alternative: "sì" o "no".
La seconda domanda è invece "*Allow modifications of your work?*", cioè "Consenti modifiche della tua opera?", e prevede tre possibili risposte: "sì", "no" e "sì, a condizione che anche gli altri condividano allo stesso modo".
Successivamente la schermata prevede la possibilità di scelta della giurisdizione di riferimento. Cliccando sulla tendina, compaiono tutti i paesi del mondo in cui è stato completato il lavoro di *porting* delle licenze; e possiamo quindi scegliere la giurisdizione più opportuna, sulla base dei criteri di cui abbiamo fatto cenno sopra. È anche però possibile non indicare nessuna giurisdizione particolare lasciando evidenziata l'opzione "unported". Ciò è ad esempio indicato nei casi in cui non ci è possibile fare valutazioni oggettive su quale sarà la giurisdizione prevalente per la vita della nostra opera; di conseguenza si utilizzerà una licenza generica e sarà compito di chi si troverà ad analizzare il caso concreto (giudici, avvocati, consulenti) individuare l'ordinamento giuridico di riferimento[28].
Infine, è presente anche una parte mirata a raccogliere alcune informazioni addizionali sull'opera, attraverso alcuni campi liberi che il licenziante può liberamente compilare o lasciare in bianco. I dati che egli decide di inserire verranno poi incorporati all'inter-

[28] Alla base del Diritto internazionale privato stanno proprio una serie di criteri giuridici per individuare la legge applicabile al caso concreto, di cui non è il caso di fare menzione in questa sede.

no dei metadati costituenti il digital code; ovviamente, se si vuole rendere l'opera facilmente reperibile e riconoscibile è opportuno fornire più informazioni possibili.

I campi da compilare riguardano nell'ordine:
– il formato dell'opera (audio, video, immagine, testo, interattivo, o altro);
– il titolo dell'opera;
– il nome dell'autore o del detentore dei diritti che gli utenti dell'opera dovranno citare, in rispetto della clausola Attribution (presente in tutte le sei licenze);
– l'URL (cioè l'indirizzo web preciso) a cui dovrà linkare chi utilizzerà o ridistribuirà l'opera;
– la fonte da cui l'opera licenziata è a sua volta tratta (nel caso di opera che deriva già da un'altra precedentemente pubblicata);
– l'indirizzo preciso della pagina web in cui il licenziante può eventualmente dichiarare di autorizzare altri usi oltre a quelli già concessi dalla licenza scelta[29].
Una volta compilato tutto ciò che ci interessa compilare, possiamo cliccare sul bottone "scegli una licenza" e saremo inoltrati alla pagina di presentazione della licenza corrispondente alle nostre preferenze, nella quale compare la seguente schermata.

[29] A tal proposito di veda anche quanto detto in merito a CC Plus.

Nella prima parte della schermata viene presentata la licenza richiesta e qui c'è ancora un'ultima scelta da effettuare: una scelta di carattere puramente estetico, cioè quale delle tre tipologie di bottone preferiamo che compaia nella nostra pagina web. Una volta spuntata l'opzione gradita, cliccando su "guarda come apparirà la licenza" potremo visualizzare il Commons Deed tale e quale come verrà visualizzato dagli utenti dell'opera quando arriveranno sulla nostra pagina.

Osservando il Commons deed così ottenuto, si rilevano tutti gli elementi di cui si è parlato in queste pagine: il nome della licenza indicato per esteso, completo di versione e giurisdizione (informazione sottolineata anche dalla bandierina che compare in alto a destra); la divisione della licenza in due grandi parti, corrispondenti da un lato alle libertà per il licenziatario e dall'altro alle condizioni poste dal licenziante; alcune precisazioni aggiuntive, inserite alla fine del testo; infine, il link alla versione Legal Code della licenza.
Ovviamente, nel caso fossimo in procinto di pubblicare un'opera su un supporto materiale (ad esempio un libro, un cd, un dvd) invece che on-line, e volessimo utilizzare come *disclaimer* proprio il Com-

mons deed, è altamente consigliabile aggiungere alla fine del testo una nota che riporti l'indirizzo web completo a cui l'utente può trovare il Legal Code. In questo modo, se un utente non a conoscenza delle licenze Creative Commons si trovasse fra le mani un libro, un cd, un dvd con riportato questo Commons deed, sarebbe messo in grado di approfondire e accertare le condizioni d'uso che avete posto sull'opera, andando a leggere il testo integrale della licenza.

6. Suggerimenti di natura tecnico-informatica

Le problematiche tecniche relative alla diffusione di opere sotto licenze Creative Commons sono in un certo senso complementari fra di loro e si possono differenziare a seconda del punto di vista da cui le si considera: se siamo autori o produttori è nostro interesse applicare correttamente le licenze CC in modo che chi cerca opere rilasciate con un certo tipo di licenza possa più facilmente arrivare alla nostra opera; se invece siamo dall'altra parte, cioè dalla parte dell'utente che cerca opere sotto licenze CC, riusciremo meglio nella nostra opera di ricerca e selezione se il licenziante ha a suo tempo applicato la licenza all'opera osservando tutte le cautele tecniche del caso[30]. Come si può ben intuire, le considerazioni che seguono sono riferibili unicamente ad opere pubblicate in versione digitale e diffuse attraverso Internet; dunque non riguardano opere pubblicate unicamente su supporti materiali.
Esistono vari modi per pubblicare e diffondere i file delle vostre opere in rete, alcuni che richiedono una certa dimestichezza e consapevolezza del mezzo telematico, altri più semplici ed intuitivi;

[30] Lo stesso sito italiano di Creative Commons (cioè www.creativecommons.it) ha una home page piuttosto semplice, strutturata proprio in due grandi sezioni principali: "cerca" e "pubblica".

inoltre, di recente, con l'avvento del cosiddetto "web 2.0", sono nati diversi servizi che offrono una serie integrata di possibilità (dallo spazio web su cui ospitare i file, a processi di *tagging* e *licensing* più avanzati). Non è possibile, ovviamente, fornire una panoramica completa di tutti i servizi disponibili attualmente con le rispettive modalità di funzionamento; ci limiteremo dunque a chiarire alcuni principi di base e ad analizzare i servizi più diffusi, rimandando ad altre fonti per un approfondimento degli aspetti peculiari[31].

a. Pubblicare opere sotto licenze Creative Commons sul proprio sito web

Se dalla home-page del sito italiano Creative Commons clicchiamo sul grosso tasto "pubblica" veniamo subito reindirizzati al processo di scelta e applicazione delle licenze di cui abbiamo parlato dettagliatamente. Come già visto, a livello tecnico, questo processo mira a fornirci dei metadati identificativi della licenza da noi scelta. Inserendo queste righe di codice nella struttura html della nostra pagina web, vedremo comparire in calce alla pagina stessa il classico *disclaimer* e il bottone con il link al Commons deed della licenza.
Quindi, se ipotizziamo di voler pubblicare un filmato sotto licenza CC e di avere già un nostro sito web, non dobbiamo fare altro che: creare un'apposita pagina web, inserirvi il file video, visualizzare la pagina in "modalità codice", copiare (con il classico comando "ctrl-c", o su Macintosh "command-c") le righe di metadati fornite alla fine del procedimento di scelta della licenza, incollare (con il classico comando "ctrl-v", o su Macintosh "command-v") i metadati nella parte finale del codice html, prima delle parole "*</body></html>*". Questo procedimento, basato su un sistema denominato in termini tecnici Resource Description Fra-

[31] In appendice si riporta una traduzione italiana della pagina del sito Creative Commons intitolata "How to publish", cioè "Come pubblicare".

mework (RDF)[32], vale indistintamente per tutti i tipi di opere poiché agisce non direttamente sul file dell'opera ma sul codice della pagina web che ospita il file.

b. Utilizzare l'applicativo CCPublisher

Se invece di taggare la pagina web che conterrà le nostre opere vogliamo inserire i metadati direttamente nei file, possiamo utilizzare un apposito applicativo realizzato da alcuni informatici del Progetto Creative Commons e reso disponibile per sistemi operativi Windows, MacOS X e Linux: questo piccolo software si chiama CC Publisher[33] ed è stato pensato per taggare file audio e file video con le informazioni relative alle licenze Creative Commons.
In sostanza, avviando l'applicativo è possibile importare in esso i file audio e video che vogliamo licenziare; una volta importati, il software ci chiede di inserire le informazioni relative alle opere (autori, interpreti, anno di pubblicazione, etc.); infine ci guida alla scelta della licenza Creative Commons più adeguata e automaticamente incorpora i relativi metadati all'interno del file.
Maggiori informazioni sull'uso dell'applicativo CC Publisher in campi specifici sono disponibili in un apposito tutorial disponibile sul sito di Creative Commons all'indirizzo http://wiki.creativecommons.org/CcPublisher.

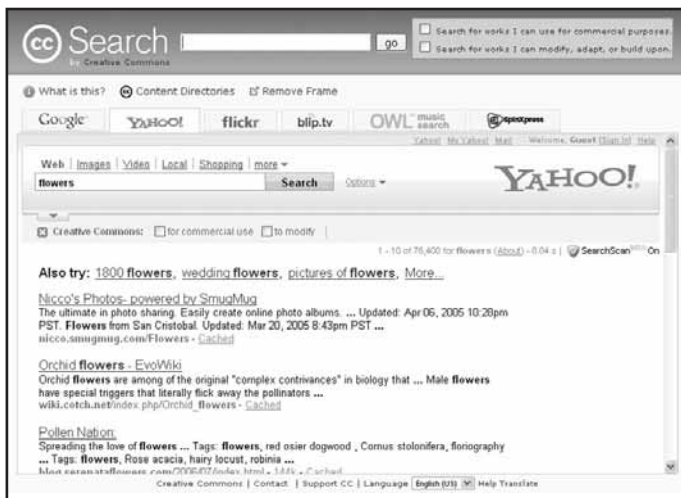
[32] «Il Resource Description Framework (RDF) è un framework per la descrizione della conoscenza nel web. Esso è stato specificatamente creato, secondo una raccomandazione del W3C, per la descrizione dei metadati relativi alle risorse. Questo framework è una delle proposte che sono alla base del cosiddetto web semantico e permette la condivisione di informazioni sul web.» Tratto dalla voce "Resource Description Framework" dell'enciclopedia libera Wikipedia: cfr. http://it.wikipedia.org/wiki/Resource_Description_Framework.
[33] CC Publisher è rilasciato a sua volta sotto la più diffusa licenza copyleft per software, cioè la GNU GPL, ed è scaricabile liberamente al sito http://wiki.creativecommons.org/CcPublisher.

c. Pubblicare opere sotto licenze Creative Commons attraverso siti specializzati

Diverso è invece il discorso per coloro che non dispongono di un sito web gestito in autonomia o che, per scelta, vogliono utilizzare servizi specifici per la pubblicazione online di contenuti con licenze di libera distribuzione. Negli ultimi anni ne sono nati molti e tutti hanno continuato ad implementare la loro capienza ed usabilità.
La caratteristica comune di tutti questi servizi è quella di cercare di favorire e semplificare l'applicazione di licenze Creative Commons alle opere in essi contenute. Infatti, oltre a prevedere lo spazio web gratuito per caricare i propri file, offrono una procedura intuitiva e veloce per poter scegliere ed apporre le licenze. Una volta seguita correttamente la procedura proposta per l'upload e il licensing, vedremo i nostri file inseriti in questi grandi archivi virtuali e contraddistinti da appositi disclaimer e bottoni con il richiamo alla licenza scelta.

Pur senza la pretesa di fornire una panoramica completa, citiamo i più importanti:
– Internet archive (www.archive.org): immenso archivio generalista con contenuti di ogni tipo, che permette di applicare varie licenze di libera distribuzione oltre alle Creative Commons;
– Soundclick (www.soundclick.com): sito specializzato in contenuti musicali, nel quale è possibile optare per una licenza copyright a pagamento o una licenza Creative Commons;
– SpinXpress (www.spinxpress.com): sistema integrato che, oltre a fungere da archivio di contenuti (audio, video e immagini) rilasciati sotto licenze Creative Commons, favorisce un'opera di collaborazione creativa fra i vari soggetti coinvolti;
– Jamendo (www.jamendo.com): sito web specializzato in contenuti musicali che richiede obbligatoriamente l'applicazione di una licenza Creative Commons;
– Flickr (www.flickr.com): immenso archivio di immagini con cui

è possibile segnalare l'applicazione di una licenza Creative Commons al proprio album fotografico.
– Blogger (www.blogger.com): servizio di weblog che consente l'applicazione di una licenza Creative Commons al proprio blog.
Per maggiori dettagli sul funzionamento dei singoli servizi, si consiglia di navigare nei rispettivi siti web.

d. Pubblicare opere sotto licenze Creative Commons attraverso programmi di file-sharing

Infine, resta sempre l'ipotesi dei programmi di file-sharing, come ad esempio Emule, Morpheus, BearShare, con i quali già condividiamo file di altro genere. Possiamo quindi diffondere le nostre opere anche inserendo i relativi file nella cartella di condivisione del nostro programma; in questo modo coloro che saranno connessi alla stessa rete "peer-to-peer" potranno visualizzare i nostri file. Alcuni di essi hanno anche un'opzione di ricerca per individuare file contenenti metadati RDF; e se vogliamo rendere ancora più visibile agli utenti il fatto che l'opera sia licenziata in Creative Commons, possiamo scriverlo anche nel nome del file, eventualmente utilizzando le più comuni abbreviazioni (ad esempio "CC by-nc-sa" per segnalare un'opera sotto licenza Creative Commons Attribuzione – Non commerciale – Condividi allo stesso modo).

e. Trovare opere sotto licenze Creative Commons

Se dalla home-page di www.creativecommons.it clicchiamo su "cerca" veniamo immediatamente reindirizzati all'indirizzo web http://search.creativecommons.org, dove si trova la pagina ufficiale realizzata da Creative Commons per la ricerca di opere con licenza CC. Non è altro che un motore di ricerca impostato per essere sensibile ai famosi metadati identificativi delle licenze. É possibile quindi inserire una o più parole chiave nel campo di ricerca e anche specificare il tipo di uso che vogliamo fare dell'o-

pera spuntando le due opzioni sulla destra, e cioè: 1) cerca opere che si possano usare a scopi commerciali; 2) cerca opere che si possano modificare, adattare, sviluppare.
Dalla stessa pagina, per chi preferisce, è possibile utilizzare anche i motori di ricerca di Google e Yahoo, impostando una ricerca specificamente mirata a contenuti con licenza Creative Commons.

In fine, possiamo compiere una ricerca in modo ancor più immediato attraverso le più recenti versioni del browser Mozilla Firefox, che riportano in alto a destra, di fianco all'indirizzo web, un piccolo campo di ricerca. Cliccando sulla tendina (che come opzione di default solitamente riporta la "G" di Google) troviamo infatti il simbolo con la doppia C di Creative Commons.

APPENDICI

APPENDICE I
I "COMMONS DEED" DELLE LICENZE ITALIANE

Riportiamo in questa sezione i Commons deed delle licenze 2.5 italiane come compaiono sul sito di Creative Commons alla data di produzione di questo libro (ottobre 2008).

Attribuzione 2.5 Italia

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

- Ogni volta che usi o distribuisci quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

Limitazione di responsabilità

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale).

tratta da http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/it/

Attribuzione-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

Condividi allo stesso modo. Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa.

- Ogni volta che usi o distribuisci quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

Limitazione di responsabilità

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale).

tratta da http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/it/

Attribuzione-Non opere derivate 2.5 Italia

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

Non opere derivate. Non puoi alterare o trasformare quest'opera, ne' usarla per crearne un'altra.

- Ogni volta che usi o distribuisci quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

Limitazione di responsabilità

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale).

tratta da http://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.5/it/

Attribuzione-Non commerciale 2.5 Italia

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

- Ogni volta che usi o distribuisci quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

Limitazione di responsabilità

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale).

trattada http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/it/

Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 2.5 Italia

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

Condividi allo stesso modo. Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa.

- Ogni volta che usi o distribuisci quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

Limitazione di responsabilità

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale).

tratta da http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/

Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 2.5 Italia

Tu sei libero:

di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.

Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.

Non opere derivate. Non puoi alterare o trasformare quest'opera, ne' usarla per crearne un'altra.

- Ogni volta che usi o distribuisci quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.

Limitazione di responsabilità

Le utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore e gli altri diritti non sono in alcun modo limitati da quanto sopra.
Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale).

tratta da http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/

APPENDICE 2
COME FUNZIONA
(versione italiana del fumetto *How it works*)

Versione originale pubblicata alla pagina http://wiki.creativecommons.org/Howitworks_Comic1.

Credits della versione originale: cartoon concept and design by Neeru Paharia; original illustrations by Ryan Junell, Photos by Matt Haughey.

ANITA È UNA MUSICISTA CHE VIVE A NEW YORK E HA APPENA SCRITTO E INCISO UNA CANZONE INTITOLATA "VOLCANO LOVE".
Mi piace suonare in gruppo.

ANITA HA CARICATO "VOLCANO LOVE" SUL SUO SITO WEB. HA ANCHE PENSATO DI APPLICARE UNA LICENZA CREATIVE COMMONS PER POTER MANTENERE I DIRITTI D'AUTORE SULL'OPERA MA NELLO STESSO TEMPO ANCHE CONSENTIRE ALCUNI USI DELLA SUA CANZONE.
Voglio che la gente possa campionare e ridistribuire la mia canzone, ma voglio anche essere tutelata.
www.anita.com
Anita's Music Site
Downloads:
VolcanoLove.mp3

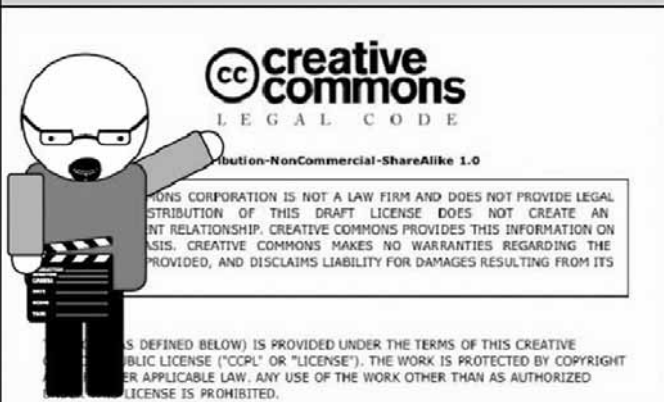
ANITA HA VISITATO IL SITO DI CREATIVE COMMONS PER SCEGLIERE LA LICENZA.
creative commons
home news faq learn more projects choose license
introduction
The Creative Commons is devoted to expanding the range of creative work available for others to build upon and share.
Read more about our broader mission and other endeavors.
featured commoner
get started
E' facile applicare una licenza. Basta cliccare su 'Scegli la licenza'.
Cory Doctorow
Down and Out in the Magic Kingdom, the first novel by
Wired's Mark Frauenfelder calls Down and Out "the most

ANITA È ENTRATA NEL PROCEDIMENTO GUIDATO PER LA SCELTA DELLA LICENZA E HA RISPOSTO A DUE SEMPLICI DOMANDE RELATIVE A QUALI PERMESSI E QUALI RESTRIZIONI LEI DESIDERA PER LA SUA CANZONE. E COSÌ IL SITO LE HA MOSTRATO LA LICENZA CHE MEGLIO SI ADATTA ALLE SUE PREFERENZE.
those conditions.
Do you want to:
Permetti usi commerciali? No, non voglio che le persone facciano soldi senza prima chiedermelo. Consenti le modifiche? Certo, ma a condizione che gli altri consentano la modifica, come ho fatto io.
Allow commercial uses of your work? (more info)
Yes
No
Allow modifications of your work? (more info)
Yes
Yes, as long as others share alike (more info)
No
Select a License

ANITA ORA HA UNA LICENZA ESPRESSA IN TRE FORME DIFFERENTI:
1) COMMONS DEED, 2) LEGAL CODE, 3) DIGITAL CODE.
Human-Readable Commons Deed
Lawyer-Readable Legal Code
Machine-Readable Digital Code
creative commons
creative commons
Bene!
Io posso capire il Commons deed, gli avvocati possono capire il Legal code e i computers possono identificare la mia opera grazie al Digital code.

ANITA METTE IL DIGITAL CODE ALL'INTERNO DEL CODICE HTML DEL SUO SITO WEB. IL DIGITAL CODE FA COMPARIRE NELLA PAGINA WEB IL BOTTONE "SOME RIGHTS RESERVED" (CIOÈ "ALCUNI DIRITTI RISERVATI") E FA PARTIRE DA LÌ UN LINK ALLA LICENZA SCELTA.
Bene!
Adesso è veramente chiaro come intendo che la gente usi la mia canzone.
www.anita.com
Anita's Music Site
Downloads:
VolcanoLove.mp3
SOME RIGHTS RESERVED
creative commons

CON LA VERSIONE DIGITAL CODE DELLA LICENZA INCORPORATA NEL SITO WEB DI ANITA, I MOTORI DI RICERCA E GLI ALTRI APPLICATIVI POSSONO IDENTIFICARE LA SUA OPERA E INDIVIDUARE COME ESSA È LICENZIATA.
Search Engine
Search for:
noncommercial songs
Results:
Anita's Music Site
VolcanoLove.mp3
www.anita.com
Anita's Music Site
Downloads:
VolcanoLove.mp3
SOME RIGHTS RESERVED
creative commons
File Sharing
Search for:
noncommercial songs
Results:
Anita's Music Site
VolcanoLove.mp3
Search Engine
Search for:
noncommercial songs
Results:
Anita's Music Site
VolcanoLove.mp3

IGNAZIO E UN STUDENTE DI CINEMA DI SAN FRANCISCO. STA CERCANDO UNA CANZONE DA INSERIRE IN UN SUO PROGETTO ACCADEMICO E LANCIA UNA RICERCA PER "CANZONI CON LICENZA NON COMMERCIAL". IL MOTORE DI RICERCA TROVA IL DIGITAL CODE SUL SITO DI ANITA E SEGNALA L'OPERA AD IGNAZIO.
E questa cos'è?
Search Engine
Search for:
noncommercial songs
Results:
Anita's Music Site
VolcanoLove.mp3

IGNAZIO VA SUL SITO DI ANITA E ASCOLTA "VOLCANO LOVE".
QUANDO HA FINITO, CLICCA SUL LOGO "SOME RIGHTS RESERVD" DI CREATIVE COMMONS.
Questa canzone è fantastica! E' perfetta per il mio film! Ma che cosa vorrà dire questo 'some rights reserved'?
www.anita.com
Anita's Music Site
Downloads:
VolcanoLove.mp3
SOME RIGHTS RESERVED
creative commons

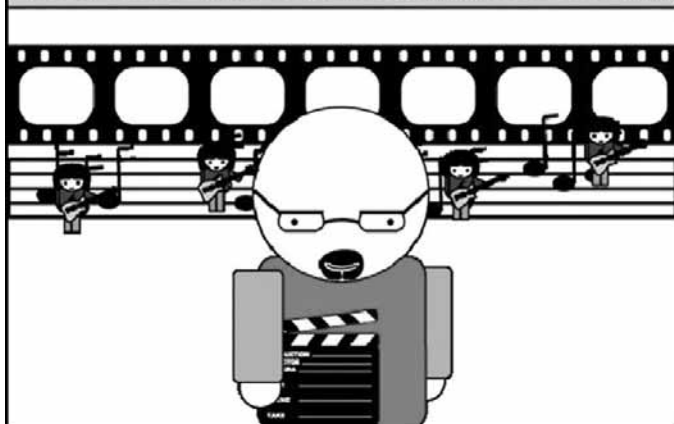
NON APPENA IGNAZIO CI HA CLICCATO SOPRA, VEDE IL COMMONS DEED, CIOÈ LA VERSIONE COMPRENSIBILE PER TUTTI DELLA LICENZA, CHE UTILIZZA EFFICACI SEGNI GRAFICI E UN LINGUAGGIO CORRENTE.
SOME RIGHTS RESERVED
creative commons
E' facile da comprendere. Io posso usare la canzone a condizione che attribuisca la paternità all'autrice, non ci faccia dei soldi e condivida a mia volta le opere che realizzo modificando il brano.
creative commons
COMMONS DEED
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 1.0
Key License Terms:
BY:
Attribution. The licensor permits others to copy, distribute, display, and perform the work. In return, licensees must give the original author credit.
Noncommercial. The licensor permits others to copy, distribute, display, and perform the work. In return, licensees may not use the work for commercial purposes -- unless they get the licensor's permission.
Share Alike. The licensor permits others to distribute derivative works under a license identical to the one that governs the licensor's work.

DAL COMMONS DEED, PER ANDARE A FONDO, IGNAZIO CLICCA ANCHE SUL LINK DEL LEGAL CODE, LA VERA E PROPRIA LICENZA CHE DESCRIVE NEL DETTAGLIO COME LUI PUÒ UTILIZZARE L'OPERA.

creative commons
LEGAL CODE

ibution-NonCommercial-ShareAlike 1.0

MONS CORPORATION IS NOT A LAW FIRM AND DOES NOT PROVIDE LEGAL
STRIBUTION OF THIS DRAFT LICENSE DOES NOT CREATE AN
NT RELATIONSHIP. CREATIVE COMMONS PROVIDES THIS INFORMATION ON
ASIS. CREATIVE COMMONS MAKES NO WARRANTIES REGARDING THE
PROVIDED, AND DISCLAIMS LIABILITY FOR DAMAGES RESULTING FROM ITS

S DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE
BLIC LICENSE ("CCPL" OR "LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT
ER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED
LICENSE IS PROHIBITED.

IGNAZIO PRESENTA LA NUOVA VERSIONE DEL SUO FILM AI SUOI COMPAGNI DI CORSO E SI PREOCCUPA DI CITARE ANITA.
A film written and directed by Ignacio
Music by Anita

IGNAZIO CARICA LA VERSIONE DEFINITIVA DEL SUO FILM SUL SUO SITO PERSONALE. SICCOME ANITA AVEVA SCELTO L'OPZIONE SHARE ALIKE PER LA SUA CANZONE, IGNAZIO LICENZIA IL SUO FILM SOTTO LE STESSE CONDIZIONI POSTE DA ANITA: ATTRIBUTION, NON COMMERCIAL E SHARE ALIKE.
VA SUL SITO DI CREATIVE COMMONS E OTTIENE LA STESSA LICENZA CON IL RELATIVO DIGITAL CODE DA INSERIRE NEL SUO FILE VIDEO.
Creative Commons mi ha aiutato a collaborare con qualcuno che non avevo mai conosciuto. Adesso anche altri possono utilizzare il mio film alle stesse condizioni!
www.ignacio.com
Ignacio's Film Site
Downloads:
LoveIsAVolcano.mov
SOME RIGHTS RESERVED
creative commons

APPENDICE 3
L'ORIGINE DEI DIRITTI
(paragrafo tratto dal libro *Capire il copyright* di Simone Aliprandi)[34]

1. LA NASCITA "AUTOMATICA" DEI DIRITTI

Generalmente, la prima domanda che si pone chi vuole tutelare un prodotto della sua creatività è: "come faccio ad ottenere i diritti sulla mia opera?". Purtroppo questo è uno degli aspetti su cui si crea facilmente confusione, dato che nell'immaginario comune l'acquisizione dei diritti d'autore si perfeziona attraverso una non ben specificata formalità, come può essere il deposito dell'opera alla SIAE.
Il diritto d'autore, a differenza del brevetto (che appunto richiede una registrazione presso appositi uffici), è per così dire "automatico": l'autore acquisisce il complesso dei diritti sull'opera con la semplice creazione della stessa1. Ciò è cristallizzato nell'art. 2576 cod. civ. che si riporta (e che riprende pedissequamente l'art. 6 della L. 633/41):

Art. 2576 cod. civ. (e art. 6 Legge 633/1941)
«Il titolo originario dell'acquisto del diritto di autore è costituito dalla creazione dell'opera, quale particolare espressione del lavoro intellettuale.»

[34] Il libro è interamente disponibile in versione digitale al sito www.copyleft-italia.it/libro3.

A nulla rileva dunque l'intervento della SIAE o di altri fantomatici organi certificatori. Un'opera dell'ingegno che mostra alcuni requisiti minimi per essere considerata tale, è soggetta fin da subito alla tutela prevista dal diritto d'autore per la sua tipologia di opera; e il suo creatore acquisisce su di essa tutti i diritti-poteri previsti dalla legge.
A dire il vero, la legge sul diritto d'autore prescrive all'art. 105 l'onere di depositare una copia dell'opera in un apposito ufficio istituito presso la presidenza del Consiglio; ma subito dopo (all'art 106) precisa che l'omissione di tale formalità non pregiudica l'acquisto e l'esercizio del diritto d'autore.

2. La paternità dell'opera e la questione della prova

Dunque il problema sussiste più che altro dal punto di vista della prova della paternità dell'opera e del momento della sua creazione. In pratica, ciò che può richiedere un procedimento formale è la certificazione che il signor Mario Rossi ha creato nella tale data l'opera XYZ, in modo che nessun altro possa vantare la paternità sull'opera da quel momento in poi. Ma non è che i diritti in capo all'autore sussistono solo dal momento di questa certificazione, perché – come già detto – essi esistevano già dal momento della creazione.
È una questione solo di natura probatoria, allo scopo di difendersi da eventuali pretese altrui o abusi relativi alla paternità di quell'opera. In sostanza, quello di cui deve preoccuparsi l'autore di un'opera per poter esercitare i suoi diritti è riuscire eventualmente a dimostrare di possedere legittimamente un esemplare dell'opera in una data certa (anteriore a quella di qualunque altro pretendente).
I metodi per provare l'esistenza di un'opera in una data certa sono vari: pubblicarla all'interno di una edizione periodica (un giornale, una rivista), depositarla presso enti pubblici tenuti a protocollare e registrare alcuni tipi di documenti (si veda l'esempio di una tesi di laurea che viene conservata per un certo numero di anni

negli archivi dell'università), depositarla presso un apposito ufficio della SIAE o presso altri enti specializzati, depositarla presso un notaio, fare in modo che vi venga apposto un timbro postale.
C'è da dire poi che l'avanzamento delle tecnologia digitali sta portando forti cambiamenti anche in quest'ambito, soprattutto grazie ai sistemi di firma digitale certificata, come disciplinata dal D.P.R. 445 del 2000, da cui derivano i sistemi di timestamping (marca temporale) e di e-mail certificata (che a tutti gli effetti sostituisce la raccomandata, garantendo anche l'integrità dei file allegati).
Si tratta di aspettare ancora pochi anni, quando i meccanismi digitali di riconoscimento e sottoscrizione saranno a pieno regime (cioè sufficientemente diffusi) e gran parte di questi problemi verrà risolta.
Una precisazione: tutti questi meccanismi di certificazione (siano essi quelli tradizionali o quelli digitali) non dichiarano che il signor Mario Rossi ha effettivamente creato l'opera "XYZ", ma solamente che il signor Mario Rossi ha dimostrato di essere in possesso di un esemplare dell'opera XYZ in una tale data. In effetti – a pensarci bene – se ci presentiamo da un notaio con uno spartito musicale sostenendo di esserne gli autori, egli non può far altro che certificare che ci siamo presentati nel suo studio il tal giorno alla tal ora e abbiamo depositato alcuni spartiti musicali. Il notaio non può certificare altre informazioni, poiché non ha modo di verificare se quello spartito è davvero frutto della nostra creatività o se abbiamo semplicemente trascritto un brano di Mozart, o – ancora peggio – abbiamo plagiato l'opera di un nostro compagno di orchestra.
Qui però siamo nella sfera dell'illecito penale di chi falsamente si professa autore di un'opera altrui: situazione che esamineremo a suo tempo[35] e che comporta particolari sanzioni.
Dal punto di vista del puro diritto d'autore, la legge italiana aggi-

[35] Si vedano i capitoli successivi del libro *Capire il copyright*.

ra ogni problema compiendo quella che nel gergo giuridico è chiamata presunzione e confermando che la questione si sposta più che altro sul versante probatorio:
Art. 8 della Legge 633/1941 (comma I)
«È reputato autore dell'opera, salvo prova contraria, chi è in essa indicato come tale, nelle forme d'uso, ovvero è annunciato come tale nella recitazione, esecuzione, rappresentazione o radiodiffusione, dell'opera stessa.»

APPENDICE 4
PRIMA DI LICENZIARE
(traduzione italiana della pagina web http://wiki.creativecommons.org/Before_Licensing)[36]

Assicuratevi che la vostra opera possa cadere sotto licenza Creative Commons

Le licenze Creative Commons si applicano alle opere protette da copyright. In linea generale, le opere protette da copyright sono: libri, scritti, siti web, appunti, blog e ogni altra forma di scritto; fotografie e altre immagini visive; film, video game e altri documenti video; composizioni musicali, registrazioni sonore e altre opere audio.
Le licenze Creative Commons non si applicano invece a idee, informazioni di fatto o altre cose che non sono protette da copyright.

Assicuratevi di averne i diritti

Prima di applicare una licenza Creative Commons ad un'opera, dovete assicurarvi di avere il potere di farlo. Questo significa che dovete accertarvi che la persona che detiene il copyright sull'opera è d'accordo a rendere disponibile l'opera sotto una licenza Creative Commons (sempre che questa persona non siate direttamente voi). Se siete voi l'autore dell'opera, allora siete probabilmente il titolare del copyright e di conseguenza potete licenziare l'opera come meglio desiderate. Se avete realizzato l'opera in seguito ad un incarico contrat-

[36] Opera rilasciata con una licenza Creative Commons Attribution 3.0, il cui testo integrale è disponibile alla pagina web http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode.

tuale, dovete controllare i termini di quell'accordo per vedere se i diritti sull'opera non sono stati preventivamente trasferiti a qualcun altro. Se state utilizzando anche opere preesistenti realizzate da altre persone (sebbene quelle opere siano di pubblico dominio e perciò non sia richiesto il permesso di nessuno) o lavorando assieme ad altre persone nella produzione di qualcosa, dovete assicurarvi di avere un chiaro ed esplicito permesso di applicare una licenza Creative Commons all'opera finale (nonostante il vostro mero uso di opere preesistenti sia lecito e dunque non siano richieste autorizzazioni a tal fine).
Ovviamente, se state utilizzando un'opera che è già licenziata Creative Commons allora ne avrete anche i diritti, purché il vostro uso sia conforme ai termini della licenza!

Assicuratevi di aver compreso come funzionano le licenze Creative Commons

Le licenze Creative Commons sono basate sul dritto d'autore e si applicano a tutte le opere che la legge considera tutelabili dal diritto d'autore; come si è già sottolineato, da ciò deriva che per cogliere appieno il loro funzionamento è necessario aver ben presenti i fondamenti del diritto d'autore. Ci sono vari modi per auto-informarsi a riguardo; altrimenti esistono gli appositi consulenti specializzati.

Che fare se cambio idea sulla licenza applicata?

Questo è un punto molto importante. Le licenze Creative Commons sono in un certo senso irrevocabili: ciò significa che non potete impedire a qualcuno, il quale abbia ottenuto la vostra opera sotto una licenza Creative Commons, di usare l'opera secondo i termini di quella licenza. Certamente potete smettere di offrire la vostra opera sotto licenza Creative Commons in ogni momento, ma questo non intaccherà i diritti relativi alle copie della vostra opera che sono già in circolazione sotto una licenza Creative Commons. Per questo dovete valutare con attenzione quando scegliete una licenza Creative Commons, per essere sicuri di accettare volentieri che le persone si

servano della vostra opera conformemente ai termini della licenza, anche se in un futuro bloccherete la diffusione dell'opera.

Siate chiari (con voi stessi prima ancora che con gli altri) su cosa intendete specificamente licenziare

Dovete essere specifici su cosa esattamente andate a licenziare nel momento in cui applicate la licenza Creative Commons alla vostra opera. Dovreste riflettere esattamente circa quali elementi della vostra opera intendete licenziare. Per esempio, nel caso di un sito web, volete licenziare solo il testo e le immagini? Oppure anche il foglio di stile o il codice che rende operativo il sito? Allo stesso modo, se rendete disponibile sotto licenza Creative Commons della musica da scaricare sul vostro sito, la licenza si applica alla composizione musicale e alla registrazione sonora o anche ad ogni altra illustrazione e grafica del vostro sito?

Fate parte di qualche "collecting society"? Se sì, vi autorizza a licenziare le vostre opere sotto Creative Commons?

È necessario che verifichiate questa situazione con la società. Attualmente molte *collecting societies (come ad esempio* in Australia, Francia, Germania, Spagna e Paesi Bassi) prevedono un trasferimento di diritti dalla vostra persona in capo alla società, per tutte le vostre opere presenti e future; ed essa li gestisce per voi (così da diventare in sostanza l'effettivo titolare di questi diritti). Di conseguenza, se siete già membri di una *collecting society* in una di queste giurisdizioni, potreste non avere titolo per licenziare in autonomia la vostra opera con una licenza Creative Commons poiché i diritti necessari non fanno capo a voi ma alla società.
Creative Commons sta collaborando con le *collecting societies* in quelle giurisdizioni dove questo problema è presente, al fine di cercare di trovare una soluzione che metta i creatori d'opera in grado di godere dei benefici che entrambi i sistemi offrono.

APPENDICE 5
COME PUBBLICARE
(traduzione italiana della pagina web http://wiki.creativecommons.org/HOWTO_Publish)

I. AUDIO

Internet Archive

Ti è possibile pubblicare velocemente e facilmente i tuoi files audio su Internet Archive utilizzando il nostro applicativo CC Publisher[37]. CC Publisher è uno strumento che fa due cose: ti aiuta a taggare i tuoi files audio con informazioni relative alla licenza e ti consente di caricare gratuitamente sul server di Internet Archive le tue opere audio e video rilasciate con licenze Creative Commons.
CC Publisher è disponibile per sistemi operativi Windows, MacOS X e Linux. I links per scaricarlo e le istruzioni per installarlo si possono trovare all'apposita pagina CC Publisher.

Come usare CC Publisher

Step uno: Inserisci i tuoi brani in CC Publisher
Avvia l'applicativo CC Publisher e clicca "next" sulla schermata introduttiva. Il processo inizia una volta che aggiungi i files che devono essere taggati/uploadati. Puoi usare la funzione "browse" or simply drag and drop as per trovare i files che ti interessa licenziare (tutti con la stessa licenza) e uploadare (tutti nella stessa collezione su Internet Archive)
Step due: Aggiungere le informazioni relative all'opera
La schermata successiva ti chiederà alcune informazioni sul tuo

[37] Vedi il sito http://wiki.creativecommons.org/CcPublisher

brano o sul tuo video: ciò renderà più agevole reperirli nell'archivio e inserire i metadati ai tuoi file.
Step tre: Scegliere la licenza da applicare all'opera
CC Publisher ti consente di scegliere uno fra i vari tipi di licenze e fra le relative opzioni.
Step quattro: Fare log-in su Internet Archive
Per caricare le tue opere su Internet Archive è necessario avere un account attivo a cui associare i files. Se non hai un account, c'è un apposito bottone all'interno di Cc Publisher che lancerà un web-browser e ti consentirà di iscriverti direttamente.
Step cinque: Iniziare l'upload del brano sul server
Il passo finale è l'upload delle tue opere su Internet Archive. A seconda del tipo di connessione che utilizzi e della dimensione del file da caricare, questo passo può richiedere da una manciata di secondi ad alcune ore.
Step sei: Ecco fatto!
Quando l'upload è completato, l'applicativo CC Publisher ti fornirà un URL che dovrebbe essere attivo su Internet Archive nell'arco di 24 ore.

Soundclick

Step uno: Iscriviti a SoundClick
SoundClick è un sito web musicale che ospita sia band iscritte sia band non iscritte, offrendo uno spazio web illimitato per i loro brani. Il modo più facile per mettere online musica sotto licenza Creative Commons è lasciare gestire tutte le fasi (hosting, posting e licensing) a SoundClick. Iniziamo quindi con il sottoscrivere un nuovo (gratuito) account su SoundClick.
Step due: Aggiungi le informazioni relative alla tua band
SoundClick offre varie modalità per aggiungere informazioni relative alla tua musica. Descrivendo la tua band e il tipo di musica che suonate aiuterai i visitatori a reperire le tue opere.

Step tre: Carica i tuoi brani su SoundClick
Dopo aver inserito le informazioni relative al brano, caricalo su SoundClick.
Step quattro: Scegli una licenza su SoundClick
L'ultimo step è applicare la licenza ai brani che hai caricato. Ricordati di cliccare sull'opzione "yes" alla prima domanda, così da abilitare le opzioni per il licensing.
Ora visualizza la tua licenza su SoundClick.
Una volta che il tuo brano è caricato e licenziato, vai sulla tua pagina musicale in SoundClick; dovresti trovare un link che rimanda alla rispettiva licenza scelta per ciascun brano.

Morpheus

Morpheus è un famoso applicativo di file-sharing P2P con appositi strumenti per individuare e visualizzare licenze Creative Commons su file audio. Gli step che seguono descrivono il processo per distribuire i tuoi file audio sulla rete di Morpheus.
Step uno: Usa CC Publisher per aggiungere metadati alla tua musica
Il primo step per rendere la tua musica riconosciuta da Morpheus è incorporare la licenza nel brano. Segui il nostro tutorial inerente all'uso di CC Publisher. Una volta fatto, il tuo file audio avrà inseriti i metadati idonei alla pubblicazione della tua canzone su Internet Archive o sul tuo sito web.
Step due: Metti i tuoi brani nella cartella "download" di Morpheus
Un volta che hai utilizzato CC Publisher, i tuoi file aoudio dovrebbero avere degli ulteriori metadati incorporati. Ora copia semplicemente i fil nella tua cartella Download di Morpheus per iniziare a condividerli in rete. Gli altri utenti connessi con Morpheus dovrebbero così essere in grado di vedere e ricercare il tuo brano.

Trovare su Morpheus file audio con licenze Creative Commons

Cercare musica con licenza su Morpheus

È possibile cercare brani su Morpheus inserendo "cc:sampling" nel campo di ricerca (ricerche per altri tipi di licenze – come ad esempio "cc:sharing" – saranno presto disponibili).

Le licenze fra i risultati della ricerca

Dovresti vedere le informazioni sulle licenze Creative Commons nei risultati della ricerca.

Visualizza le informazioni sulla licenza nei risultati di ricerca

Passando con il puntatore del mouse su ogni singolo risultato compariranno anche le informazioni sulle licenze Creative Commons. Scaricando brani licenziati, puoi eventualmente verificare i files con CC Lookup[38]

Links utili

In Morpheus è disponibile anche una guida dettagliata su come pubblicare i tuoi file audio licenziati sotto Creative Commons, trovare i file licenziati e verificare i file licenziati: http://morpheus.com/cc/.

Applicare una licenza alla tua pagina web musicale

Step uno: scegli la licenza

Se hai già un tuo sito web che ospita la tua musica e ti piacerebbe rendere noto agli altri che possono utilizzare e condividere i tuoi brani, inizia a scegliere la licenza per le tue opere.

Step due: copia il codice

Sulla pagina "Mark your content" del procedimento di scelta della licenza, copia il codice che ti viene fornito, evidenziandolo con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-c (oppure su piattaforma Mac, command-c)

[38] CC Lookup è uno strumento per verificare le informazioni sulle licenze incorporate nei file. Maggiori dettagli su CC Lookup alla pagina web http://creativecommons.org/tools/cclookup.

Step tre: incolla il codice nel tuo sito
Gli aspetti specifici dell'ultimo step dipendono da come hai realizzato il tuo sito web. Molti applicativi per grafica web come Dreamweaver, Frontpage e GoLive hanno una funzione "visualizza codice" che ti permette di vedere il codice con cui è strutturata la pagina web. Verso la fine della pagina in cui è linkato il file audio, prima delle parole </body></html>, incolla il codice che hai copiato nello step precedente, inserendo il cursore con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-v (oppure su piattaforma Mac, command-v).

2. VIDEO

Internet Archive

Ti è possibile pubblicare velocemente e facilmente i tuoi file video su Internet Archive utilizzando il nostro applicativo CC Publisher. CC Publisher è uno strumento che fa due cose: ti aiuta a taggare i tuoi files audio con informazioni relative alla licenza e ti consente di caricare gratuitamente sul server di Internet Archive le tue opere audio e video rilasciate con licenze Creative Commons.
CC Publisher è disponibile per sistemi operativi Windows, MacOS X e Linux. I links per scaricarlo e le istruzioni per installarlo si possono trovare all'apposita pagina CC Publisher.

Come usare CC Publisher

Step uno: Inserisci i tuoi video in CC Publisher
Avvia l'applicativo CC Publisher e clicca "next" sulla schermata introduttiva. Il processo inizia una volta che aggiungi i file che devono essere taggati/uploadati. Puoi usare la funzione "browse" per trovare i files che ti interessa licenziare (tutti con la stessa licenza) e uploadare (tutti nella stessa collezione su Internet Archive)
Step due: Aggiungere le informazioni relative all'opera
La schermata successiva ti chiederà alcune informazioni sul tuo

brano o sul tuo video: ciò renderà più agevole reperirli nell'archivio e inserire i metadati ai tuoi file.

Step tre: Scegliere la licenza da applicare all'opera

CC Publisher ti consente di scegliere uno fra i vari tipi di licenze e fra le relative opzioni.

Step quattro: Fare log-in su Internet Archive

Per caricare le tue opere su Internet Archive è necessario avere un account attivo a cui associare i file. Se non hai un account, c'è un apposito bottone all'interno di CC Publisher che lancerà un web-browser e ti consentirà di iscriverti direttamente.

Step cinque: Iniziare l'upload del video sul server

Il passo finale è l'upload delle tue opere su Internet Archive. A seconda del tipo di connessione che utilizzi, questo passo può richiedere da una manciata di secondi ad alcune ore.

Step sei: Ecco fatto!

Quando l'upload è completato, l'applicativo CC Publisher ti fornirà un URL che dovrebbe essere attivo su Internet Archive nell'arco di 24 ore.

Applicare una licenza alla tua pagina web con i tuoi video

Step uno: scegli la licenza

Se hai già un tuo sito web che ospita la tua musica e ti piacerebbe rendere noto agli altri che possono utilizzare e condividere i tuoi brani, inizia a scegliere la licenza per le tue opere.

Step due: copia il codice

Sulla pagina "Mark your content" del procedimento di scelta della licenza, copia il codice che ti viene fornito, evidenziandolo con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-c (oppure su piattaforma Mac, command-c)

Step tre: incolla il codice nel tuo sito

Gli aspetti specifici dell'ultimo step dipendono da come hai realizzato il tuo sito web. Molti applicativi per grafica web come Dreamweaver, Frontpage e GoLive hanno una funzione "visualizza codice"

che ti permette di vedere il codice con cui è strutturata la pagina web. Verso la fine della pagina in cui è linkato il file audio, prima delle parole </body></html>, incolla il codice che hai copiato nello step precedente, inserendo il cursore con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-v (oppure su piattaforma Mac, command-v).

3. IMMAGINI

Flickr

Step uno: Registrati su Flickr

Flickr è un servizio online di condivisione di fotografie che offre la possibilità di applicare licenze Creative Commons alle tue foto. Il modo più semplice di mettere online fotografie sotto licenza Creative Commons è lasciare gestire tutte le fasi (hosting, posting e licensing) a SoundClick. Iniziamo quindi con il sottoscrivere un nuovo (gratuito) account su SoundClick.

Step due: carica le tue immagini su Flickr

Flickr offre un'ampia gamma di strumenti per l'upload che funzionano con i più famosi programmi, ma il modo più semplice è quello di caricare i file direttamente attraverso il sito web.

Step tre: Scegli una licenza su Flickr

L'ultimo step è applicare una licenza per tutte le tue foto caricate[39].

Buzznet

Step uno: Registrarsi su Buzznet

Buzznet è un servizio online di condivisione di fotografie che offre la possibilità di applicare licenze Creative Commons alle tue foto. Il modo più semplice di mettere online fotografie sotto licenza Creative Commons è lasciare gestire tutte le fasi (hosting, posting

[39] È possibile farlo attraverso un apposito procedimento, disponibile a questo indirizzo: www.flickr.com/profile_license.gne.

e licensing) a Buzznet. Iniziamo quindi con il sottoscrivere un nuovo (gratuito) account su Buzznet.
Step due: Carica le tue immagini su Buzznet
Buzznet ti permette di caricare le immagini direttamente attraverso il loro sito. Clicca su "post" per accedere alla pagina dell'upload.
Step tre: Scegli una licenza su Buzznet
L'ultimo step è applicare una licenza per tutte le immagini caricate, usando il license wizard di Buzznet. Cliccando su "dashboard" accederai alla pagina per la scelta della licenza; successivamente clicca su "change default license" per avviare il wizard.

Applicare una licenza alla tua pagina web fotografica

Step uno: scegli la licenza
Se hai già un tuo sito web che ospita la tua musica e ti piacerebbe rendere noto agli altri che possono utilizzare e condividere i tuoi brani, inizia a scegliere la licenza per le tue opere.
Step due: copia il codice
Sulla pagina "Mark your content" del procedimento di scelta della licenza, copia il codice che ti viene fornito, evidenziandolo con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-c (oppure su piattaforma Mac, command-c)
Step tre: incolla il codice nel tuo sito
Gli aspetti specifici dell'ultimo step dipendono da come hai realizzato il tuo sito web. Molti applicativi per grafica web come Dreamweaver, Frontpage e GoLive hanno una funzione "visualizza codice" che ti permette di vedere il codice con cui è strutturata la pagina web. Verso la fine della pagina in cui è linkato il file audio, prima delle parole </body></html>, incolla il codice che hai copiato nello step precedente, inserendo il cursore con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-v (oppure su piattaforma Mac, command-v).
Se invece usi software particolari per la creazione di gallerie foto-

grafiche, prova a incollare il codice nella parte inferiore del tuo sito, o nella sezione della galleria che comanda l'aspetto del fondo pagina.

4. TESTI

Applicare una licenza sul tuo Movable Type Weblog

Step uno: Fare log-in su Movable Type

È il caso di iniziare facendo log-in nel tuo programma Movable Type e trovando il link "Edit Configuration" per il blog che intendi licenziare.

Step due: Imposta la configurazione/Scegli la licenza

Nella pagina principale di configurazione, clicca sull'opzione "Preferences" nell'area in alto a destra, poi scendi con il cursore fino al link denominato "Create a License now". Rispondi alle domande, scendi con il cursore per salvare la tua configurazione, dopo di che ripubblica il tuo blog per vedere il bottone con la licenza aggiunto nel sito.

Applicare una licenza su Blogger

Step uno: Scegli la licenza

Inizia scegliendo la licenza per la tua opera sul sito Creative Commons.

Step due: copia il codice

Sulla pagina "Mark your content" del procedimento di scelta della licenza, copia il codice che ti viene fornito, evidenziandolo con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-c (oppure su piattaforma Mac, command-c).

Step tre: incolla il codice nel template di Blogger

Fai log-in sul tuo blog in Blogger, poi clicca sulla barra Template per modificare il codice. Verso la fine del codice Template, prima delle parole </body></html>, incolla il codice che hai copiato nello step precedente, inserendo il cursore con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-v (oppure su piattaforma Mac, command-v).
Clicca "Save Template Changes" e poi ripubblica il tuo blog per aggungere la licenza alla tua pagina Blogger.

Applicare una licenza su Typepad
(segui i primi due step per scegliere la licenza e copiare il codice)

Step tre: Crea una nuova Typelist

È il caso di creare una nuova Typelist per mantenere il codice della licenza Creative Commons. Fai log-in in Typepad, poi clicca sulla barra Typelist, crea una nuova Typelist chiamata “CC” o “Creative Commons”e rendila un link della lista.

Step quattro: incolla il codice nella tua nuova Typelist

Clicca su “New item” per aggiungere un elemento di Typelist, incolla il codice della licenza scelta nell’area “Notes” e salva l’elemento.

Step cinque: cambia la configurazione della Typelist

Una volta che l’elemento è salvato nella tua nuova Typelist, clicca su “Edit configuration” per la tua typelist Creative Commons, poi scendi con il cursore fino alle opzioni avanzate, infine sotto “Display notes” clicca l’opzione “as text” e salva.

Step sei: aggiungi la Typelist al tuo blog

L’ultimo step è aggiungere la typelist al tuo blog. Clicca sull’opzione “Edit Design”, poi clicca sul link “Content” e scendi con il cursore fino alle opzioni di Typelist, poi clicca sulla tua typelist Creative commons, salva e infine ripubblica il tuo blog per aggiungere la licenza.

Applicare una licenza al tuo sito web già esistente

Step uno: scegli la licenza

Se hai già un tuo sito web che ospita i tuoi testi, saggi e scritti vari e ti piacerebbe rendere noto agli altri che possono utilizzare e condividere i tuoi testi, inizia a scegliere la licenza per le tue opere.

Step due: copia il codice

Sulla pagina “Mark your content” del procedimento di scelta della licenza, copia il codice che ti viene fornito, evidenziandolo con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-c (oppure su piattaforma Mac, command-c)

Step tre: incolla il codice nel tuo sito

Gli aspetti specifici dell’ultimo step dipendono da come hai realiz-

zato il tuo sito web. Molti applicativi per grafica web come Dreamweaver, Frontpage e GoLive hanno una funzione “visualizza codice” che ti permette di vedere il codice con cui è strutturata la pagina web. Verso la fine della pagina in cui è linkato il file audio, prima delle parole </body></html>, incolla il codice che hai copiato nello step precedente, inserendo il cursore con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-v (oppure su piattaforma Mac, command-v).

5. MATERIALE DIDATTICO

Applicare una licenza al tuo sito web già esistente

Step uno: scegli la licenza

Se hai già un tuo sito web che ospita i tuoi materiali didattici e ti piacerebbe rendere noto agli altri che possono utilizzare e condividere i tuoi materiali, inizia a scegliere la licenza per le tue opere.

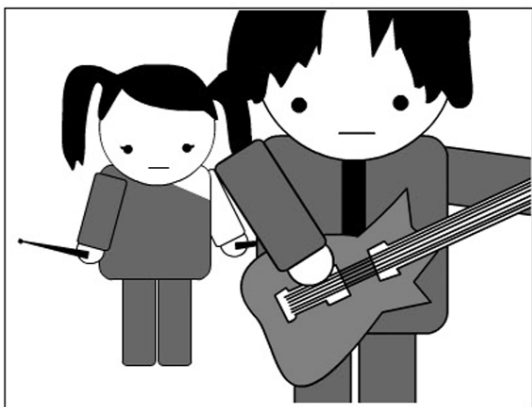
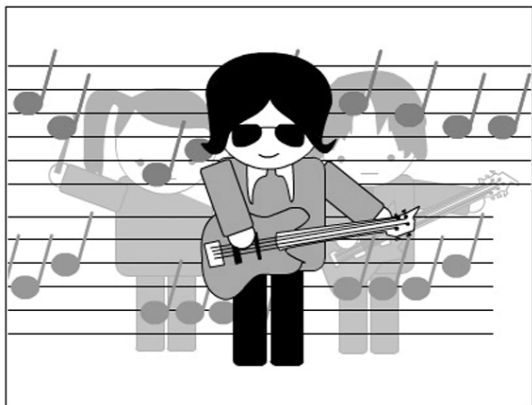
Step due: copia il codice

Sulla pagina “Mark your content” del procedimento di scelta della licenza, copia il codice che ti viene fornito, evidenziandolo con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-c (oppure su piattaforma Mac, command-c)

Step tre: incolla il codice nel tuo sito

Gli aspetti specifici dell’ultimo step dipendono da come hai realizzato il tuo sito web. Molti applicativi per grafica web come Dreamweaver, Frontpage e GoLive hanno una funzione “visualizza codice” che ti permette di vedere il codice con cui è strutturata la pagina web. Verso la fine della pagina in cui è linkato il file audio, prima delle parole </body></html>, incolla il codice che hai copiato nello step precedente, inserendo il cursore con il mouse e premendo sulla tastiera ctrl-v (oppure su piattaforma Mac, command-v).

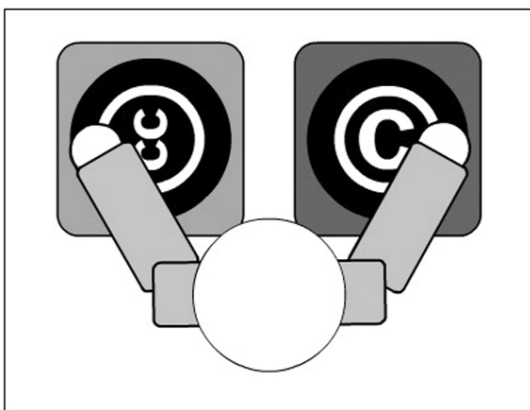
APPENDICE 6[40]
DIVENTA CREATIVO
(testo italiano del filmato divulgativo disponibile su www.creativecommons.it/DiventaCreativo)

Questi sono Jack e Meg White, anche noti come i “White Stripes”, un gruppo di Detroit che fa rock & roll senza un bassista.

Questo è Steve Mc Donald, componente della banda “Redd Kross”.

Steve ha pensato che ai “White Stripes” avrebbe fatto bene avere un bassista e così si è messo all’opera. Ha preso l’album “White Blood Cells” dei “White Stripes” e lo ha ri-registrato aggiungendo una linea di basso ad ogni canzone. Poi ha pubblicato il risultato come file mp3 sul sito web dei Redd Kross e ha realizzato una copertina per il nuovo album con il titolo “Redd Boods Cells”.
Mc Donald ha pubblicato online queste canzoni protette dal diritto d’autore senza il permesso dei White Stripes o della loro casa discografica. Durante il progetto, però, Steve ha incontrato casualmente Jack White che a voce gli ha dato l’ok per continuare.
È davvero semplice quando si saltano gli intermediari.
Collaborazioni che superano le barriere dello spazio e del tempo… Creare insieme a persone che non hai mai incontrato…. In piedi sulle spalle dei tuoi pari…. Questa è la forza di Internet. È davvero semplice quando si saltano gli intermediari.
Ma non potrebbe essere ancora più semplice? A non molti di noi capita di incontrare Jack White e di avere il suo ok, e comunque Jack non è che lasci aggiungere il basso alle sue canzoni proprio a chiunque.
Ma che dire di quegli artisti disponibili a lasciar modificare le proprie opere da chiunque? Perché non si dovrebbe poterlo fare se non hanno nulla in contrario?
Ecco qui uno dei più famosi cittadini di internet, un volto noto in tutto il mondo, famoso come solo i marchi più celebri o le più grandi star: la Grande C di copyright.
Tutti conoscono il significato della grande C; la Grande C significa: “tutti i diritti riservati”; la Grande C significa: “chiedi il permesso”. La Grande C protegge i detentori dei diritti d’autore notificando a tutti noi che loro sono i proprietari.

Si può mettere la Grande C per comunicare che l’opera è protetta dal diritto d’autore. Vale a dire che l’opera non fa ancora parte del

pubblico dominio, ovvero quel grande patrimonio di opere come i grandi classici della letteratura che possiamo usare liberamente senza chiedere il permesso a nessuno.
Il lavoro della Grande C è, quindi, quello di avvertire il mondo che una certa opera è protetta un lavoro senza dubbio molto utile.
Ma da quale momento scatta la protezione del diritto d'autore? Qualsiasi opera è automaticamente tutelata dal diritto d'autore nel momento stesso in cui la creazione si estrinseca e diventa percepibile. Nel momento in cui hai finito un articolo, nel secondo in cui scatti una foto, nell'istante in cui metti il sigillo alla tua opera, la tua creazione viene con o senza la Grande C automaticamente protetta.
Dal momento che la protezione è automatica e la Grande C non è obbligatoria, non c'è modo di sapere in maniera semplice se un'opera è tutelata o meno.
La legge è chiara su cosa si debba fare per avere la tutela: non bisogna fare nulla; ma non dice assolutamente niente su come si possa comunicare al pubblico che si concedono certi usi dell'opera. E allora? Se sei un regista di un film digitale e devi avere il permesso

di un esercito di avvocati per ogni fotogramma, o se fai parte di un gruppo musicale la cui casa discografica non ti permette di mettere una canzone sui circuiti peer-to-peer, o se sei un professore che sta cercando di mettere online del materiale didattico, o se sei un DJ che deve continuamente capire a chi chiedere permesso per utilizzare parti di canzoni per creare i propri collage musicali. Se sei una di queste persone, allora lo sai quanto sia difficile.
Interrompi questo *brainstorming* per chiamare gli avvocati! Ti fermi, e chiami tutti gli avvocati per chiedere il permesso.
Anche se all'autore dell'opera non importa se tu la usi, tu chiedi comunque il permesso perché non hai idea delle sue intenzioni. Chiedi il permesso persino per condividere alcuni dei tuoi diritti. O ti butti nell'impresa incerto di quali siano effettivamente rischi e opportunità. O ancora, immerso in una nebbia legale, decidi di non fare nulla.
In conclusione: il dubbio rimane, ma gli intermediari restano.
Ed ecco che qui entra in gioco Creative Commons.
Creative Commons voleva trovare un modo semplice per dare la possibilità agli autori di comunicare in maniera chiara che vogliono permettere alcuni usi delle loro opere.
Noi di Creative Commons abbiamo interpellato gli esperti dell'Ufficio Copyright degli Stati Uniti per avere un loro aiuto. Ci hanno risposto "non c'è nulla: inventatevi qualcosa". E allora noi siamo diventati creativi. Come?
Il nostro marchio Creative Commons identifica un insieme di licenze di diritto d'autore standardizzate disponibili gratis sul nostro sito. Abbiamo stilato queste licenze in modo tale che avvocati e giudici possano leggerle; le abbiamo tradotte in un linguaggio che anche tu possa comprendere; ed infine le abbiamo tradotte in un linguaggio che anche i computer possano interpretare.
Creative Commons non è in competizione col copyright, ma lo integra: permette di mantenere il copyright, ma nel contempo di accordare al mondo il permesso di utilizzare la tua opera a certe condizioni.

Se la grande C è come un semaforo rosso, allora Creative Commons è il semaforo verde. Se la grande C dice : “vietato entrare”, la Doppia C dice: “avanti, entrate”. Se la grande C dice: “tutti i diritti riservati”, Creative Commons dice: “alcuni diritti riservati”.
Così puoi usare la forza di Internet per trovare dei lavori liberamente condivisibili e utilizzabili, e per invitare altre persone a trasformare o diffondere le tue creazioni. Così puoi diventare creativo sia creando le tue opere, sia rendendole disponibili in maniera innovativa.

Così puoi collaborare superando le barriere dello spazio e del tempo… così puoi diventare coautore di qualcuno che non hai mai incontrato… così puoi arrivare più in alto salendo sulle spalle dei tuoi pari… il tutto senza chiedere permesso, perché il permesso è già stato concesso.

Creative Commons: diventa creativo.
È semplice quando salti gli intermediari.

BIBLIOGRAFIA

Pubblicazioni

– ALIPRANDI, *Copyleft & opencontent. L'altra faccia del copyright* (ed. PrimaOra, 2005), disponibile anche su www.copyleft-italia.it/libro.

– ALIPRANDI, *Teoria e pratica del copyleft. Guida all'uso delle licenze opencontent* (ed. NDA press, 2006), disponibile anche su www.copyleft-italia.it/libro2.

– ALIPRANDI (a cura di), *Compendio di libertà informatica e cultura open* (ed. PrimaOra, 2006), disponibile anche su www.copyleft-italia.it/compendio.

– ALIPRANDI, *Il copyleft in tasca. Un vademecum completo ed efficace per muovere i primi passi nel mondo del copyleft*; disponibile al sito www.copyleft-italia.it/vademecum.

– ALIPRANDI, *Capire il copyright. Percorso guidato nel diritto d'autore* (ed. PrimaOra, 2007), disponibile anche su www.copyleft-italia.it/libro3.

– LESSIG, *Cultura libera. Un equilibrio fra anarchia e controllo, contro l'estremismo della proprietà intellettuale* (ed. Apogeo, 2005), disponibile anche su www.copyleft-italia.it/pubblicazioni.

– ZICCARDI, *Libertà del codice e della cultura* (ed. Giuffrè, 2006).

Siti web

– Voce "Creative Commons" sull'enciclopedia libera Wikipedia: http://it.wikipedia.org/wiki/Creative_commons

– Voce "licenza Creative Commons" sull'enciclopedia libera Wikipedia: http://it.wikipedia.org/wiki/Licenza_Creative_Commons

– Sezione Creative Commons del sito www.copyleft-italia.it: www.copyleft-italia.it/cc.

– Servizio di consulenza sull'applicazione delle licenze Creative Commons e problematiche affini: www.copyleft-italia.it/consulenza.

Altro materiale

– Brochure divulgativa su Creative Commons, realizzata da Simone Aliprandi per il Progetto Copyleft-Italia.it: www.copyleft-italia.it/cc/brochureCCv2.pdf.
– Videolezione a cura di Simone Aliprandi, dedicata alle licenze Creative Commons: www.copyleft-italia.it/videolezioni.
– Archivi delle liste di discussione ufficiali di Creative Commons Italia: http://lists.ibiblio.org/pipermail/cc-it/ (lista sull'uso delle licenze, moderata); http://www.creativecommons.it/pipermail/community/ (lista della community, non moderata).